Навигатор игрового мира

№1



БОЛЕЕ 75 СТАТЕЙ

MASTER OF ORION II
HARVESTER
FATE ● MYST II
HEXEN II ● MYTH
REBELLION
DEATHTRAP DUNGEON
GALACTIC MIRAGE...

ГЛОБАЛЬНЫЕ ОБЗОРЫ

EIDOS INTERACTIVE: ИМПЕРИЯ НА ОДИН ДЕНЬ?

ГРЯДУЩИЙ КРИЗИС ПЕРЕПРОИЗВОДСТВА В ЖАНРЕ REAL-TIME СТРАТЕГИИ

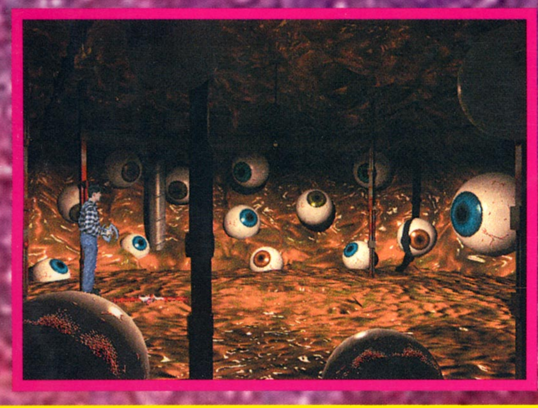
СРЕДА AD&D И НОВЫЕ ИГРЫ INTERPLAY

ПРОХОЖДЕНИЯ

RAMA ● STAR CONTROL III
PHANTASMAGORIA II
РУКОВОДСТВО К RED ALERT

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ

АЛЬТЕРНАТИВЫ ОПТИМАЛЬНОГО ВЫБОРА



INTERNET TOP 100

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

CHEATS ● HINTS ● SECRETS

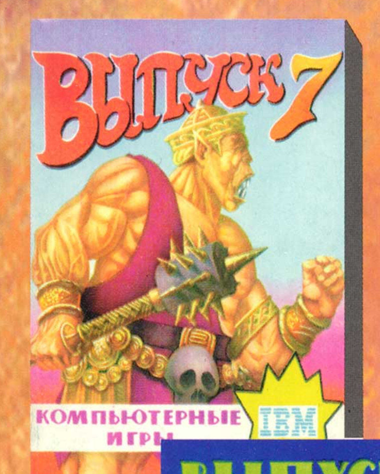
БЕЛЛЕТРИСТИКА

PC ONLY AND FOREVER!

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

Мы верим — этот мир реален.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

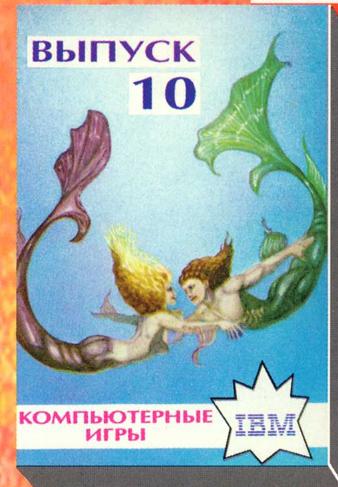




СЕКРЕТЫ ПРОХОЖДЕНИЯ
ПОЛНЫЕ РУКОВОДСТВА

СТАРЕЙШЕЕ РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

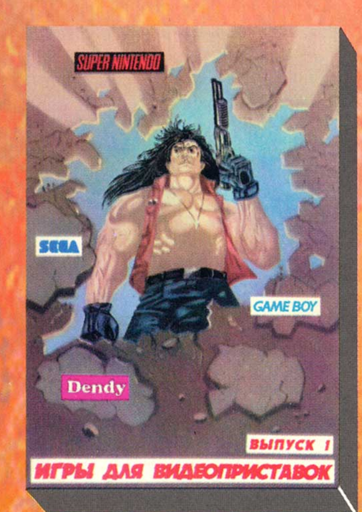




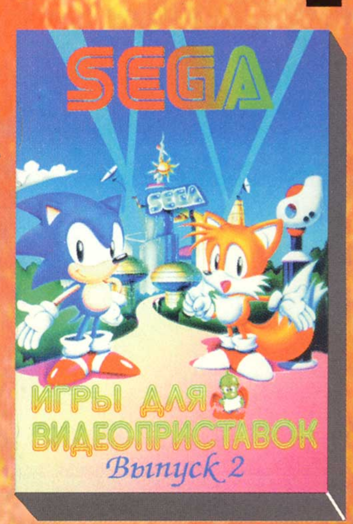
Вы запутались и не можете понять, куда идти и что делать? Вы оказались в тупике, и вас громят антарянские армады, Duke Nukem поминутно произносит “That sucks!”, космические подразделения Империи разносят в щепы ваш звездолет, а Бен все никак не вернет себе свой мотоцикл? Так загляните в “Компьютерные игры” – и играть станет значительно проще и веселее!

СТАРЕЙШЕЕ РОССИЙСКОЕ ИЗДАНИЕ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ

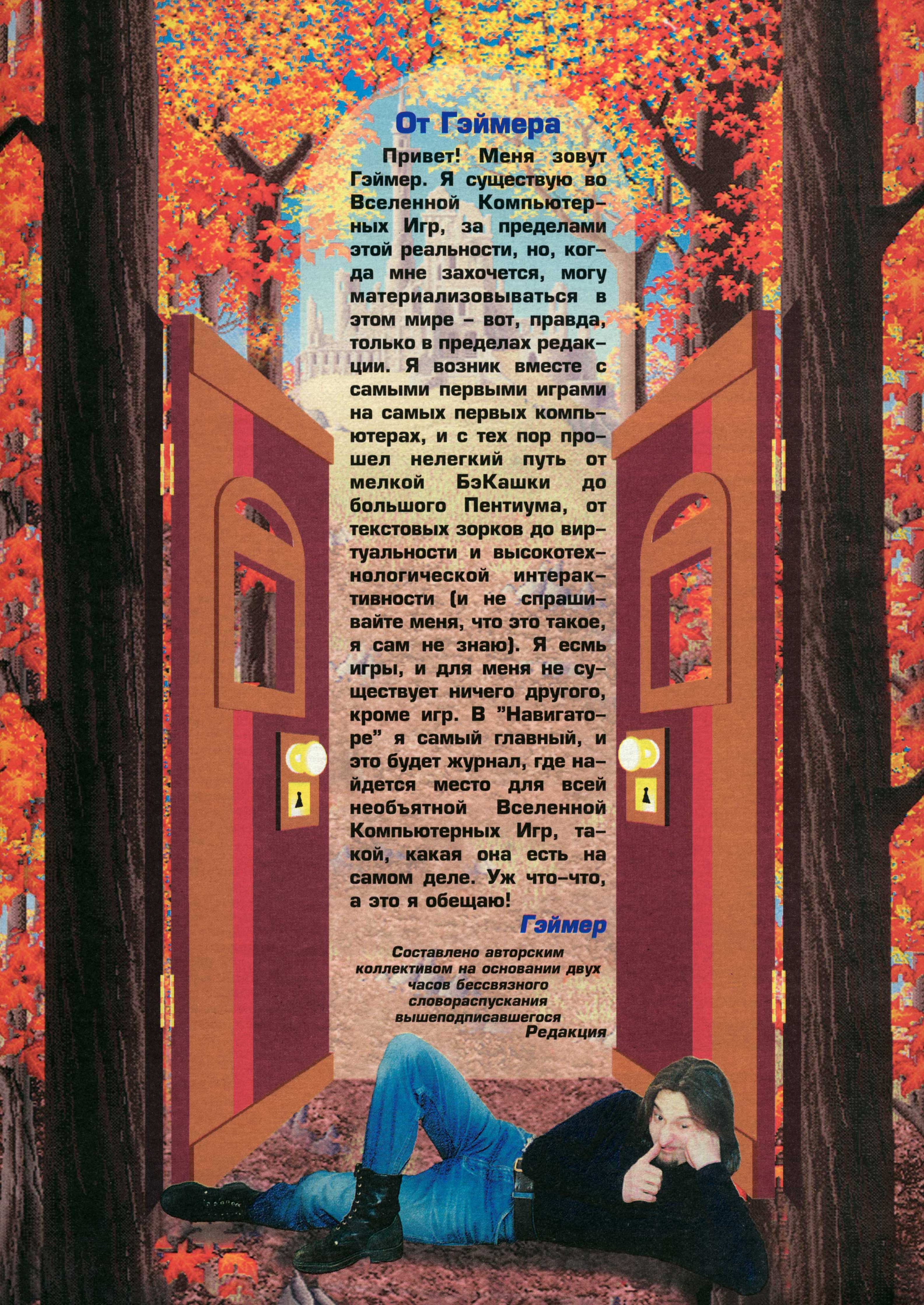
“Компьютерные игры” – ответ на все вопросы по играм, которые бы вы хотели задать!



“Игры для приставок” — секреты, коды, хитрости и уловки по многим десяткам игр для приставок, от примитивного Gameboy до три-дцатидвухбитного PlayStation, от Dendy и Sega до Super Nintendo.



ИГРЫ ДЛЯ ПРИСТАВОК



От Гэймера

Привет! Меня зовут Гэймер. Я существую во Вселенной Компьютерных Игр, за пределами этой реальности, но, когда мне захочется, могу материализовываться в этом мире – вот, правда, только в пределах редакции. Я возник вместе с самыми первыми играми на самых первых компьютерах, и с тех пор прошел нелегкий путь от мелкой БэКашки до большого Пентиума, от текстовых зорков до виртуальности и высокотехнологической интерактивности (и не спрашивайте меня, что это такое, я сам не знаю). Я есмь игры, и для меня не существует ничего другого, кроме игр. В "Навигаторе" я самый главный, и это будет журнал, где найдется место для всей необъятной Вселенной Компьютерных Игр, такой, какая она есть на самом деле. Уж что-что, а это я обещаю!

Гэймер

Составлено авторским коллективом на основании двух часов бессвязного словораспускания вышеподписавшегося
Редакция

CONTENTS





От редакции

Вы держите в руках первый номер нового российского журнала, посвященного компьютерным играм. И, скорее всего, первый же вопрос – откуда мы взялись, кто мы такие и почему решили выпускать "Навигатор"? Что ж, обо всем по порядку.

Идея появилась давно, еще когда мы создавали сборник "Компьютерные игры" в едва начинавшем играть горбачевско-перестроечном СССР. За почти что 10 лет работы с этим изданием был накоплен огромный опыт – но не было профессионального авторского коллектива, который оказался бы способен воплотить его именно на страницах журнала.

Ситуация в корне изменилась с середины 1996 года, вместе с приходом редакционного коллектива, прошедшего школу в ведущих игровых изданиях России. Одновременно появился одержимый идеей создания чуть ли не культового журнала Гэймер (воспринимайте его как игровую реальность, как литературного персонажа, как рядового игрока — на ваше усмотрение).

Наша задача — помочь вам определиться в разнообразнейшем мире компьютерных игр, найти свои предпочтения, выяснить, в какие игры стоит играть, а какие не заслуживают и минуты затрачиваемого времени. А заодно и попытаться дать максимум полезных советов о том, как лучше пройти игру, и как вообще в нее играть!

Сделайте скидку на то, что это только первый номер, и он еще далек от того, каким бы мы хотели его видеть. Как говорит Гэймер, дальше будет круче. Но уже сейчас объем журнала составляет целых 160 страниц, и в дальнейшем он будет расти. Никаких приставок. Никаких хвалебных статей в адрес всех кассовых игр — у нас есть собственные головы, и есть собственное мнение.

Ну и последнее. Мы создаем журнал не потому, что хотим срубить побольше денег и успокоиться, обеспечив себе безоблачное будущее. Нам нравится то, что мы делаем. И если вы сообщите о своих впечатлениях (благо, средств сообщения хватает!), то, честное слово, нам будет гораздо проще сделать "Навигатор игрового мира" таким, чтобы он нравился не одним лишь нам.

NEWS-GAMES

Ностальгия по BBS'ным играм

В 1992 году большой популярностью пользовался реализованный для BBS Multi-player под названием BRE (Barren Realms Elite). В то время эта игра считалась одной из лучших текстовых игр в жанре стратегия/wargame.

В конце 1996 года Мехал Пател (Mehul Patel) - ведущий программист игр BRE, Falcon's Eye и The Arcadian Legends, выпустил игру **Earth: 2025**, представляющую собой версию BRE для Internet. Через три недели после выпуска в нее уже играло 350 юзеров. Немаловажный фактор, способствующий росту ее популярности - она бесплатная. Все желающие могут поиграть в нее по адресу http://www.solariagames.com.

Следуя установившимся традициям

Компания Looking Glass Technologies обладает сложившейся репутацией потрясателя устоев в области ролевых игр: в подтверждение этого утверждения напомню пару знакомых наименований - Ultima Underworld и System Shock. По мнению компании, пришло время в очередной раз всколыхнуть рынок RPG - в стадии разработки находится очередной опус, под названием **Dark**. Игроманов ждет по-настоящему трехмерный и полностью интерактивный мир с шестью степенями свободы, замешанный на мощном сценарии и игровом процессе, ориентированном на достижение конкретных целей. Ожидаемый срок выхода - конец 1997 года.

Тибериумная нация

Фирмы Mplayer и Westwood Studios объявили о доступности Command & Conquer: **Red Alert** через онлайновый сервис Mplayer. В планах последней создание специального онлайнового сообщества Tiberium Nation, ориентированного на игроков Command & Conquer.



Что задумала Activision со своей Blast Chamber?

В декабре 1996 года Activision объявила об отказе продолжать работу над PC-версией игры **Blast Chamber** (которая уже увидела свет в консольном варианте для Sony PlayStation). Вслед за этим заявлением в конце декабря появилась игровая демонстрационная версия для PC. И все же игры не будет - фирма весьма недовольна темпами продаж версии для PlayStation. Все это тем более обидно потому, что игра пришлась по вкусу владельцам Sony PlayStation. Руководство Activision склонно считать, что выпуск игры окажется убыточным. Ну, а демка была уже готова, вот они ее и обнародовали - не пропадать же добру окончательно.

QUAKE! Дополнительные уровни

Компания Activision объявила о приобретении прав на публикацию в первом квартале 1997 года двух первых официальных выпусков дополнительных уровней для **QUAKE!** Первым на рынке ожидается сборник уровней компании *Hipnotic Interactive*, который, помимо нескольких новых противников, будет содержать три эпизода пятого уровня: Fortress Of The Dead, Dominion Of Darkness и The Rift. Вторым ожидается сборник уровней от компании *Rogue* - еще пятнадцать уровней, четыре новых типа оружия и, само собой, новые монстры.



Наши внедряются в Microsoft

Microsoft ведет разработку боевого авиасимулятора, появление которого должно порадовать фэнов в начале 1998 года. Планируемые черты - высокореалистичное радарное оборудование и вооружение в лучших традициях Su-27 Flanker - совместного детища фирм SSI и Mindscape.

Что особенно приятно - команду разработчиков возглавляет **Сергей Безручкин**, которому принадлежит общее руководство проектом и дизайн 3D мира симулятора SU-27. В его команде пять русских программистов, в том числе - Андрей Фомичев, отвечавший в проекте Su-27 за игровой интерфейс и документацию.

NEWS-GAMES

Спортивная стратегия

Компания Megamedia объявила о намерении выпустить в мае этого года **CRUSH! Deluxe** - стратегическую пошаговую футуристическую спортивную стратегию. Играющий выступает в качестве главного тренера галактической лиги (среди его подопечных, помимо людей, будут и представители чужих рас), которому предстоит выставить команду для схватки на лабиринтообразной арене. Задача команды - разыскать форму низшей жизни, сокращенное название которой - B.A.L.L. В обязанности тренера входит управление не слишком богатым бюджетом команды, приобретение необходимого снаряжения, замена подраненных и усопших игроков и т.п.

Рекордная продажа

Компания Westwood Studios объявила о рекордных темпах продажи Command & Conquer: Red Alert - менее чем за четыре недели после выхода было продано свыше полутора миллионов копий, что выводит ее в число наиболее быстро распродаваемых в истории игрового бизнеса.



Самодеятельность в Maxis

Новость от Maxis. После удачного прохождения очередной миссии пилоты игры SimCopter отмечают сие событие фейерверком в присутствии оркестра. В конце финального десятого уровня на вечеринку приглашаются также и шоу-девочки. Жаку Сервину (Jacques Servin) - сотруднику компании Maxis, не понравилось обилие девиц на сцене, и он самовольно добавил к ним широкоплечего мужчину в купальном костюме по имени "Sims".

Жак уже уволен, а компании пришлось выпустить специальный patch, с помощью которого пользователи могут вернуть игре нормальный вид. Всего в продажу поступило 50000 экземпляров игры с "Sims'ом".

Худшие из худших '96

Журнал "PC World" обнародовал десятку наиболее слабых CD 1996 года, куда затесались и пять игрушек. В порядке нарастания маразма:

10. Who Do You Think You Are? *(психиатр в коробке)*
9. Cory Everson: Mind, Body, and Soul *(боди-билдинг как образ жизни женщины)*
8. Monster Truck Madness от Microsoft *(Эй, Билли!!!)*
7. Catfight: The Ultimate Female Fighting Game *(женские драки)*
6. The Baywatch Companion With Screensaver *(набор хранителей экрана)*
5. Don't Quit Your Day Job: A Ruthless Comedy Game
4. Alleycats: The Strip Bowling Game for Fast Lane Players
3. Voyeur II *(а что, кто-то был в восторге от первого?)*
2. Super Models in the Rainforest *(и чего это девок в дождливый лес понесло?)*
1. Multimedia Plastic Surgeon *(пластические операции в домашних условиях, что ли? Держись, Миша Джексон!)*

Интерактивные любимцы

Любопытную альтернативу мяукающим, лающим, хрюкающим и издающим прочие звуки домашним питомцам предлагают сразу несколько фирм-разработчиков компьютерных игр - PF.Magic, Viacom NewMedia и Inscape. При этом хозяину компьютерного создания не приходится тратиться на еду, выводить свое чадо на прогулку и убирать продукты его жизнедеятельности.

Авторы уверены, что в ходе игры между игроком и виртуальным псом, котом, динозавром (!) или неведомым коконом-зверушкой возникают отношения, по богатству ощущений приближающиеся к реальным. Стоимость игр варьируется от 19.95$ для уже вышедших пакетов **Dogz** и **Catz** фирмы PF.Magic до 40$ за ожидаемый в начале 1997 года **Creatures** от Inscape .

Дополнительные сценарии к WarWind

Компания SSI выставила на своем онлайновом сайте www.ssionline.com бесплатные дополнительные сценарии к недавно вышедшей real-time стратегии **WarWind.** В настоящее время для скачивания доступны тринадцать сценариев, со временем ожидается пополнение ассортимента.



Новинки от Creative Labs

К рождественским праздникам фирма приурочила выпуск новой звуковой карты семейства **SoundBlaster - AWE64**. Улучшенный "золотой" вариант ожидается в январе 1997 года. Цена AWE64 с MSRP - $199, цена AWE64 Gold Edition с MSRP - $249. Владельцам карты Rendition Verite PCI 3D Blaster будет небезынтересно узнать о новых драйверах, появление которых следует ожидать на сетевом сайте **http://www.creaf.com**.

Romero, Romero... Что на этот раз?

Джон Ромеро — соучредитель компании id Software, объявил о запуске нового проекта, получившего название Ion Storm. В конце 1997 года следует ожидать появления новой 3D игры в стиле action — первой из трех в серии Ion Storm. Пока что неизвестно даже ее рабочее название, но есть информация о том, что к работе над ней будут привлечены творческие силы, превосходящие команду разработчиков Quake. Вторая игра проекта будет представлять собой 3D RPG, а третья - 3D real-time стратегию. Выпуск этой "сладкой парочки" задуман на начало 1998 года.

Кто не играет - тот не проигрывает

Фирма Dagar Software объявила о выпуске сетевой версии своих программных продуктов в области азартных игр. Уже в марте этого года вы сможете посетить **виртуальное InterBet казино** с полным набором наиболее популярных развлечений, реалистичным звуковым сопровождением, виртуозами-крупье, игривыми разносчицами напитков и стопками фишек. По имеющейся у фирмы информации, ее программное обеспечение уже используется пользователями за пределами США для участия в онлайновых азартных играх. Причем, игра идет вовсе не на здорово живешь - оплата проигрышей и получение выигрышей осуществляются через сетевые кредитные карточки.

Сезон охоты на пиратов открыт не только в России

- **Сингапур.** Фирма Microsoft продолжает крестовый поход против копировщиков нелегального программного обеспечения. Рядом с площадью Sim Lim Square, где расположено огромное количество магазинчиков, торгующих как хардом, так и софтом, появился огромный плакат от фирмы Билла. Этим дело не ограничилось - после проведения серии совместных с местной полицией рейдов местные "нелегалы" лишились 5800 дисков CD ROM на сумму порядка $1,5 миллиона.
- **Греция.** Официальный представитель правительства США заявил греческим властям, что 30 апреля назначается крайним сроком принятия радикальных мер по борьбе с пиратским копированием видео, аудио и программной продукции. Если все останется по-старому (по официальным данным только в 1995 году убытки США от нелегального копирования программного обеспечения в Греции составили $102 миллиона), то Греции светит ввод ограничений на торговлю с США.
- **Саудовская Аравия.** В конце 1996 года местные власти организовали проведение рейда по проверке торговцев программным обеспечением в Jeddah, в ходе которого было конфисковано около 10 тысяч экземпляров нелегальных программ на общую сумму $2 миллиона. Около 90 процентов программного обеспечения в Саудовской Аравии имеет пиратские корни. В 1995 году убытки соответствующих фирм США составили около $100 миллионов.
- **Китай.** В результате недавнего рейда на подпольном заводе по производству лазерных дисков в Shenzhen арестовано 16 человек, конфисковано производственных средств на $467,000, изъято 32 тысячи дисков CD ROM. Всего завод успел наштамповать не менее 400 тысяч пиратских сидюков. В июне прошлого года вопрос о нелегальном изготовлении программного обеспечения чуть было не вывел Китай на грань торговой войны с США. Похоже, наш южный сосед пытается что-то доказать дядюшке Сэму. Весь вопрос в том - а поверят ли америкосы в искренность китаез?
- **Вьетнам.** Представители Microsoft заявили, что 99 процентов программного обеспечения во Вьетнаме имеет нелегальное происхождение. По масштабу нарушения авторских прав Ханой обошел даже китайского соседа. Вьетнам - одна из наибеднейших стран на планете, среднегодовой доход в ней составляет около $275 на человека. Тем не менее, в 1996 году здесь было продано свыше 100 тысяч персональных компьютеров. Летом прошедшего года во Вьетнаме был принят закон об охране авторских прав, который должен вступить в силу с 1997 года. Что интересно, в этом законе ни слова не сказано о защите иностранной интеллектуальной собственности.

NEWS-PC

О пользе игры девочек в жестокие игры

В результате десятилетнего исследования, проведенного доктором Аланом Дарнделлом из Британского общества психологов, выяснилось: из-за того, что многие девочки в подростковом возрасте считают компьютерные игры с элементами насилия делом глупым и несерьезным, у них формируется устойчивое отрицательное отношение к информационным технологиям вообще, сохраняющееся на всю жизнь. Если в 1985 году девушки-студентки обладали примерно половиной знаний в компьютерной области в сравнении со своими сверстниками противоположного пола, то уже в 1995 году половина превратилась в четверть. "Вся беда в том", утверждает доктор Дарнделл, "что девочки получают негативную информацию, связанную с компьютерами, в тот момент, когда они решают для себя вопрос выбора жизненного пути."

Так что, дорогие мальчики, приучайте своих дорогих девочек к DOOM, Mortal Kombat и Phantasmagoria, - пока не поздно. Иначе потом, просиживая перед компьютером по десять часов день, будете получать от своих жен на 25% нагоняев больше!..

Internet: календарь прошедшего

Февраль - наш соотечественник Гарри Каспаров "на глазах" у миллионов зрителей сетевого сайта IBM нанес поражение мощнейшему Big Blue.

Март - CompuServe предложил новый вид онлайнового серфингового сервиса WOW! All-you-can-surf по символической цене $17.95.

Май - филадельфийский музей искусств организовал проведение онлайновой выставки Сезана.

Июнь - федеральный суд приостановил действие "Акта о соблюдении благопристойности в Сети" - Communications Decency Act.

Август - официальный олимпийский сайт зарегистрировал 17 миллионов обращений.

Сентябрь - Дэвид Боуи выпустил исключительно сетевой сингл "Telling Lies" разместив его на своем сайте www.davidbowie.com.

Ноябрь - свыше 50 миллионов человек побывало на избирательном сайте CNN в течение решающей ночи.

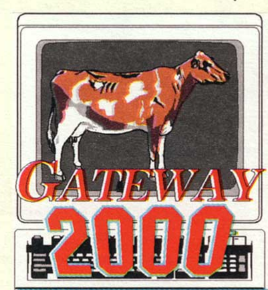
Декабрь - стоимость онлайнового сервиса в Америке становится стандартной - $19.95 в месяц. Обычным делом стали короткие гудки при попытке дозвониться в America On-Line. CompuServe решил отказаться от WOW! в пользу обслуживания бизнес-клиентов.

Взлом года

В первой декаде января хакеры провели мощнейшую атаку сетевого сервера фирмы Crack dot Com, умудрившись выкрасть исходные коды таких хитов, как **Quake v1.01** и **Abuse**. Заодно они прихватили кое в чем уникальные коды игры **Golgotha**, находящейся в стадии разработки. Следы сетевых преступников пытаются отыскать специалисты ФБР и CERT (компьютерной команды быстрого реагирования).

Destination — игровой компьютер Gateway 2000

Держитесь, любители поиграть, - фирма Gateway 2000 выпускает **ориентированный на игры PC**. Укомплектованная монитором с диагональю 31 дюйм (допускается использование монитора в качестве TV), система оснащена беспроводной мышкой и клавиатурой (само собой, с проводом). Цена соответствует возможностям - минимальная конфигурация Destination D5-133 с процессором Pentium 133 будет стоить $2,870. Наиболее мощная конфигурация - у системы D6-200 с Pentium Pro 200 и семью колонками Harmon/Kardon Pro Logic Surround Sound оценивается в $4,355.



NEC откладывает производство модулей памяти DRAM 256 Mb

В начале 1998 года компания NEC планировала начать производство модулей DRAM 256 Mb в Японии и на своем новом заводе в Калифорнии. Но, озадаченное резким снижением цен на модули динамической памяти, руководство NEC приняло решение отложить производство чипов следующего поколения до 1999 года. Наиболее популярный чип текущего года имеет емкость 16 Mb, многие изготовители готовятся выйти на рынок с чипами 64 Mb. Представители NEC считают, что реальная рыночная потребность в модулях 256 Mb может появиться не ранее 2000-2001 года. Снижение доходов компаний-производителей чипов, в конечном счете, может уже в ближайшем будущем привести к росту цен на компьютерную память.

GTE Interactive Media прекращает свое существование

Руководство компании GTE, по отношению к которой фирма **GTE Interactive Media** является дочерней, приняло решение об уходе последней с рынка компьютерных игр (фирма приложила руку к появлению таких хитов, как Titanic: Adventure Out Of Time, Timelapse и NCAA Basketball). 85 сотрудников компании будут распределены среди других подразделений GTE, основное направление деятельности которой - оказание услуг в области телекоммуникаций.



Intel представила самый быстрый суперкомпьютер в мире

Представители компании **Intel** объявили о создании суперкомпьютера, способного производить вычисления со скоростью 1 триллион операций в секунду. Этот показатель примерно в три раза превышает предыдущее достижение компании Hitachi Ltd., которая в 1995 году представила компьютер с производительностью 368 миллиардов операций в секунду. Созданная Intel вычислительная система будет установлена в государственном национальном лабораторном центре США в Сандии (Sandia), после чего департамент энергетики США выплатит Intel 50 миллионов долларов. Основная сфера применения суперкомпьютера - моделирование ядерных взрывов, исследование процессов устаревания атомных боеприпасов, а также - предсказание погоды. Специалисты Intel считают, что достижение производительности 100 триллионов операций в секунду можно ожидать не ранее чем через 8-10 лет.

DOS превыше всего

По оценкам международной игровой прессы, наибольшей популярностью среди пользователей пользуются игры, разработанные для платформы **DOS**. Связано ли это с простотой данной операционной системы или с тем фактом, что DOS установлена на подавляющем большинстве компьютеров, но факт остается фактом - DOS по-прежнему принадлежат ведущие позиции в среде закоренелых фэнов компьютерных игр.

Подтверждением этому может служить статистика продаж такого хита как MechWarrior II: Mercenaries фирмы Activision, для которого были выпущены версии как под DOS, так и под **Windows 95**. Например, в октябре 1996 года было продано 33,358 копий для DOS против 19,220 для Windows 95.

Если же взять более общую статистику, то десять лучших DOS'овских игр были проданы в октябре в количестве 389478 копий, аналогичный показатель для Windows 95 составил 143005, а для Macintosh - 35033.

Наивность по-американски

Американские фирмы терпят убытки в сумме 50 миллионов долларов ежегодно из-за того, что их сотрудники позволяют себе время от времени поиграть-ся в компьютерные игры на рабочем месте. Видать, после долгих раздумий, компания DVD Software выпустила программу **AntiGame**, призванную очистить рабочие десктопы от 6096 всевозможных игру-шек. По данным последних опросов, 23 процента самых заядлых игроков добиваются наилучших результатов, не выходя из офисов. AntiGame в состоянии обнаруживать игры даже в том случае, если они хранятся на жестком диске в заархивированном виде.

Гэймер: *"А как насчет Тетриса на дискете?"*

REAL-TIME STRATEGY: КРИЗИС ПЕРЕПРОИЗВОДСТВА

Предисловие

Идея составить глобальный обзор по всем только что появившимся и готовящимся к выходу real-time стратегиям возникла у нас в редакции одновременно с началом работы над номером. Правда, мы никак не думали, что их окажется так много. Очевидным был тот факт, что в обзор войдут продолжатели классических традиций C&C и Warcraft: Red Alert и Starcraft. Помимо них, предполагалось поставить отложенный и вскоре возобновленный Dominion, динамически-экспрессивный KKnD, давно уже вертящийся на языках 7th Legion. Необходимо было рассказать о казавшемся тогда чем-то потрясающим War Wind, дать информацию по все-таки относящимся к жанру real-time strategy Blood&Magic и Lords of the Realm II... Ха, как бы не так! Постепенно стало выясняться, что в жанре происходит не просто волнение, но настоящий бум. Обнаружились такие грядущие стратегии, как ортодоксальный Dark Reign, абсолютно неортодоксальный Myth, во всем обычный Army Men, civilization'подобный Ages of Empires (про него знали, но сразу не сообразили, что он сюда относится), космический Imperium Galactica, механизированный M.A.X., плагиатский War Diary... Собственно, одной из причин, побудившей нас сделать первый номер "Навигатора" всего-то за полтора месяца (срок, для первого номера почти что уникальный), был поистине ужас перед тем, что появятся еще какие-нибудь real-time, и про них тоже придется рассказывать!..

Зарождение и развитие жанра

Прародителем жанра real-time strategy считается отнюдь не Dune II, как думают многие, а bullfrog'овский Populous. Эту игру нельзя назвать real-time'ом в полном смысле этого слова. Однако, если б не она, то еще неизвестно, когда б игровой мир был осчастливлен появлением чего-то, подобного Dune II: The Building of a Dynasty.



Warcraft: Orcs & Humans

Само собой, рассказывать про Dune II смысла нет — скорее всего вы знаете про нее все, что можно, и даже больше. Точно также, все имеют прекрасное представление о Warcraft, ставшей, за редкими и не слишком-то популярными исключениями, первой, кто смог продолжить традиции Dune II.

Westwood Studios и Blizzard Entertainment сделались двумя лидерами, захватившими пальму первенства в жанре real-time strategy. Собственно, удержать-то ее труда не составляло — конкуренции у них попросту не существовало (помимо друг дружки, само собой). Другие компании состязались в создании космических стратегий (некоторые были в подобии реального времени, но без real-time сражений), пошаговых стратегий, wargame'ов и тому подобного. Что такое real-time strategy? Поиграйте в Dune II или в Warcraft, и вам все станет понятно. Эти две игры — это и есть real-time strategy.



Command & Conquer

Затем появился названный в народе "третьей Дюной" Command&Conquer, а следом за ним — второй Warcraft. И вновь — никакой конкуренции. То есть real-time'ы появлялись, но или они находились в рядомстоящих областях, как в свое время первый Settlers или одногероевый Horde, либо же не набирали достаточной популярности по причине низкого качества. А вот где-то через полгода после Warcraft II — началось...

Если мне не изменяет память, то раньше всех вышел The Settlers II: Veni, Vedi, Vici (пусть не на 100% классический real-time, но все же), который удобнее всего рассматривать в паре с вышедшим в скором будущем Z. Обе эти игры продемонстрировали два полюса C&C и Warcraft: в первой были только хозяйственные мероприятия на уровне мелкой частной собственности с практически полным упрощением сражений (то, что осталось, сражением никак не назовешь), во второй же, наоборот, произошло почти что полное упрощение всех хоз. дел (сбора ресурсов, строительства базы, upgrade'ов) в пользу динамичных боев, из-за чего ее прозвали "аркадным real-time". Но ни одна из игр не пользовалась



Warcraft II: Tides of Darkness



Z

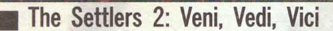
REAL-TIME STRATEGY



■ The Settlers 2: Veni, Vedi, Vici



■ Close Combat



таким спросом, как C&C и Warcraft'ы. The Settlers, как новый, так и ранний (который был значительно хуже), были рассчитаны на определенный контингент поклонников, которых оказалось не так, чтобы очень много. А в Z играли в основном те, кто помимо real-time очень любил аркады...

Далее последовали: а) ориентированный на сетевые сражения Enemy Nations, б) Close Combat, сильно напоминающий поставленный в условия реального времени гексагональный wargame, в) генетический Gene Wars (необычный не столько по своей сути, сколько по заложенному в его основу сюжету).

Впрочем, перечисленные игры не претендуют на полноту информации о развитии жанра (назвать хотя бы Mechwar) — мы сейчас прошлись по самым его вершинам, рассмотрев наиболее кассовых и любимых в народе представителей. А вот все выходящее и недавно вышедшее мы попытались рассмотреть по возможности полностью. Хотя, если честно, кое-что все равно забыли...



■ Gene Wars

Про Blood&Magic читайте в глобальном обзоре по Advanced Dungeons & Dragons, про Red Alert — руководство, в которое также включена и статья.

Заголовок статьи — кризис перепроизводства — объясняется очень просто. Если вся та безумная масса real-time'ов, которая сейчас назрела, все-таки появится в продаже, то скорее всего произойдет перенасыщение рынка. Те, кому не повезет выйти последними, могут вовсе не найти сбыта, и какого бы качества они ни были, им повезет, если удастся окупить затраченные на их создание финансовые средства. Пресыщение рынка при обилии товаров — в экономике это обозначается как

кризис перепроизводства .



■ Enemy Nations



War Wind

Жанр: Real-time strategy
Системные требования: 16 Mb RAM и Pentium, лучше Pro...

War Wind — гениальная игра, которая могла бы быть названа одной из лучших в текущем потоке real-time strategy, если б не имела ряд глобальных недостатков. Возьмите Warcraft, усложните его раза в четыре, заставьте работать под Windows 95, тормозя при этом на Pentium, как тормозил бы этот самый Warcraft на 286 компьютере, и вы получите общее представление о том, что это за стратегия — War Wind, и почему она никогда не станет хитом.

В War Wind представлены целых 4 расы, причем на людей не похожа ни одна из них. Ниже приводится краткая сюжетная справка по каждой.

Четыре расы

Tha' Roon

Змееподобные Tha' Roon, остатки когда-то практически непобедимой расы, внушающие страх жестокостью и смертоносным бойцовым мастерством, сражаются за то, чтобы воссоединить осколки своей исчезающей Империи.

Obblinox

Флегматичные Obblinox, внушительные, с переливающимися под слоновьей кожей мускулами, до того служили силой и мышцами военной мощи Tha' Roon; теперь они применяют свои навыки и знания о тактике ведения битвы в открытом восстании против правящих лордов Tha' Roon.

Eaggra

Ранее обреченная на страдания вечного рабства под игом Tha' Roon, растениеподобная раса Eaggra сражается за то, чтобы прервать цепь жестоких веков рабства. Собравшись во всей своей многочисленности, и используя свое близкое родство с землей и потрясающую выносливость, Eaggra надеются завоевать себе право на свободу, выступая против превосходящих их по силам воинов других рас.

Shama' Li

Возлагая надежды на мистическую мудрость и знание искусства войны, Shama' Li стараются оберечь себя от распространяющегося по миру безумия, защитить слабых, и собрать все четыре расы вместе, чтобы установить честное и объединенное братство.

В целом

Распад древней империи вытащил на поверхность все противоречия, которые подавлялись силовыми структурами правящей расы. В результате, произошло столкновение четырех в корне различающихся рас — как говорится в названии игры, подул "ветер войны". Отличия между расами куда как более явные, чем между орками и людьми в Warcraft. Безусловно, у всех четырех рас есть набор сходных юнитов, но сама стратегия ведения войны, сила и умения воинов — различны. Наиболее правильным здесь будет провести параллель с Deadlock и тем уровнем различий и общего между восемью расами, которые были представлены там.



Само собой, играть можно за любую из рас.

Пройдемся по первым шагам, которые вы делаете, начав играть в War Wind. Только не думайте, что меня понесло строчить краткое руководство — увольте, я бы рехнулся в деталях описывать эту игру!

Итак. Вы выбрали одну из четырех рас, ознакомились с заданием для миссии. Сложность заданий не выходит за пределы тех, которые были в Dune II и Command & Conquer. Параллельно можно настроить различные игровые параметры. Можно включить такую полезную вещь, как Tips — на старте каждой миссии будете получать бесплатные советы о том, что как лучше делать (что самое приятное — Tips всегда можно отключить).

Дальше начинается игра. Вас, а точнее, нескольких воинов





выбранной вами расы, выгружают где-нибудь в углу средних размеров карты, и первое, что этим нескольким воинам предстоит сделать — отбить атаку невесть откуда набежавшей нечисти. Помимо представителей иных рас, вокруг пасется масса всякой живности, схожая только по одному параметру: пристрастие к дракам. Например, нередко встречается этакая травоядная помесь свиньи с носорогом, обладающая размерами второго. Помесь не опасна, пока на нее не нападешь. В будущем этих зверей можно седлать и использовать как эквивалент лошади.

Что ж, первая атака отбита. И не исключено, что дальше придется начинать играть заново. Потому как если перебиты все рабочие, то некому будет строить, а если убит вождь клана... А если убит вождь клана, то вас уже выкинули восвояси с позорным уведомлением: Game Over.

Так, ладно, первый натиск отбит, и все живы. Начинаем строиться. Удержав левую кнопку мыши нажатой на одном из воинов, выводим список доступных для него команд. Кто-то только и умеет, что ходить и драться. А вот по отношению к рабочему — это способ заставить его строить. И, должен сказать, система эта безумно неудобна — куда как проще это реализовано в Warcraft! Конечно, для каждой кнопки в выводимом меню есть свое соответствие на клавиатуре, но это ж тогда, извините, зачем мышь нам в руки дана, если надо постоянно в клавиатуру тыкаться?!

Интересно придуман процесс постройки. Рабочий огораживает себя стенами (чем-то напоминает переодевальную кабинку на пляже) и принимается пилить да рубить. В любой момент его можно отозвать — и он даже не обидится!.. А если серьезно, то главным достоинством построек в War Wind является то, что в них можно заходить — если мне не изменяет память, такого еще нигде не было. Закончив постройку, рабочий сидит в доме, как Ниф-Ниф в своей конуре, ожидая команды выйти наружу (по причине чего невозможно толком определить, построен ли уже домик, или еще нескоро). В домах можно укрываться во время боя; бараки работают таким образом, что новые воины появляются в них автоматически, и сидят там на лавках, как котята в шапке.

Кстати, по поводу производства новых воинов. Как во всякой уважающей себя real-time strategy, жизнедеятельность экономики War Wind основывается на добываемых ресурсах (причем, ресурс единый, и происходит он преимущественно из добычи леса). И если этого самого ресурса недостает, то солдаты и рабочие производятся, но из барака не выходят. Бред, конечно, но все равно занятно.

Ну вот, собственно, этого должно хватить, чтобы составить впечатление о технологии игры в War Wind. Дальше играть будете сами, а я пройдусь по еще нескольким базовым чертам игры, которые в ракурсе практического применения было б слишком долго объяснять.

К "интересным" юнитам относятся шпионы, считающиеся невидимыми (на самом деле их замечают частенько); возможно применение камуфляжных красок для организации незаметного окружения вражеских позиций. В War Wind можно выкрадывать технологии и ресурсы. Можно, силами вождя клана, привлекать на свою сторону героев, которые оказываются весьма полезны во время кампаний. Уникальный момент: из сценария в сценарий можно перетаскивать 8 своих самых любимых юнитов. Как говорится в инструкции к War Wind, победу можно достичь четырьмя способами: путем дипломатии, экономического превосходства, магии и, само собой, войны.

В War Wind отличные видеоролики, неплохие музыкальные трэки, наличествует Multi-player.



Подведем итоги, и закончим. War Wind — это атмосферный Warcraft, с великолепным фэнтэзийным подтекстом и блестящим набором неординарных ходов. Однако, я не понимаю, почему нельзя было сделать в игре нормальное и понятное управление. Я не понимаю, как может подобная игра тормозить на Pentium 166 с 64 Mb RAM. Я не понимаю, зачем было переусложнять игру до такой степени, что на ее изучение уходят многие часы, а прилагаемая к ней инструкция — это том внушительных размеров (так и хочется сравнить War Wind с российским Total Control, который, по слухам, оказался сложноват даже для собственного разработчика).

А поскольку я всего этого не понимаю, то и оценка для игры — соответствующая моему непониманию. Общий итог: только для фанатов. Как сказал Гэймер, безбожно перефразируя Ника Перумова, — "Да пусть мне хоть наковальня на затылок свалится, но я чувствую себя в этой гамесе круглым идиотом! Что, ничего другого у вас тут поиграться нету?..".

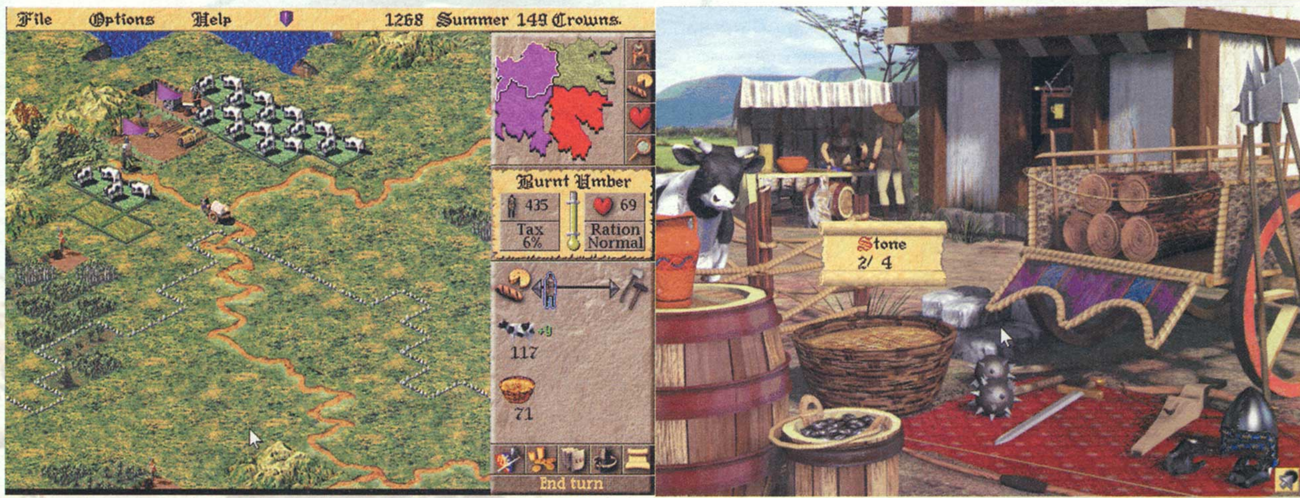
6/10.



LORDS OF THE REALM II

Жанр: **Феодальная стратегия с real-time сражением**
Минимальные требования: **486DX2-66, 8 Mb RAM**
Рекомендуется: **Pentium 75, 16 Mb RAM**





■ Главная достопримечательность игровой карты - пасущиеся коровы

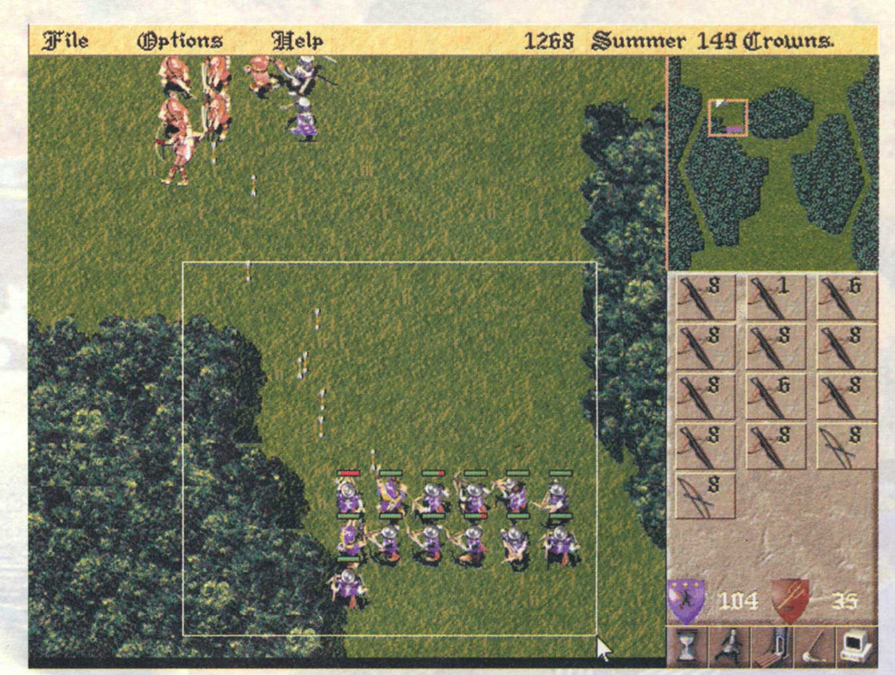
■ Чтобы построить замок, надо купить камни. Чтобы купить камни, надо дождаться кибитки торговца

1268 год от Рождества Христова. Скончался король Англии, не оставив после себя прямого наследника. Несколько богатейших и сильнейших Лордов страны затеяли войну за власть. Победителю достанется корона, проигравшему — смерть. На пути к королевскому престолу игроку предстоит собирать армии, строить замки, завоевывать соседние владения. Таков, вкратце, сюжет этой очаровательной, но немного староватой и местами скучной игры — Lords Of The Realm II.

LOTR2 — уникальное явление на игровом небосклоне, умудрившееся соединить массу мелкохозяйственных мероприятий в походовом режиме со сражениями в духе Warcraft II. Причем, обе названные части сосуществуют в игре абсолютно автономно и независимо друг от друга.

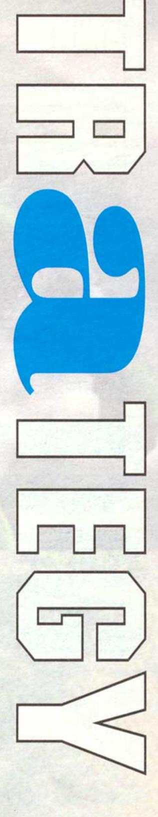
Все хозяйственные мероприятия являются наследием первого LOTR. Надо засеивать поля, направлять крестьян на рубку леса и следить за тем, как на пастбищах происходит выгон скота. Надо подсчитывать, какой планируется урожай зерна на следующий год, и хватит ли его, чтобы прокормить население. Периодически в городе появляется постоянно путешествующая по игровой карте кибитка торговца, и тогда можно продавать и покупать зерно, оружие и многое другое. Постепенно надо отстраивать замок, ограждая его крепостными стенами, и все чаще поглядывать в сторону окрестных нейтральных поселений: как они там? не перешли ли еще во власть к конкурирующему лорду, не пора ли бить тревогу?

Вот так вот, осуществляя экономический менеджмент на мелкофеодальном уровне, вы в



■ Во время боя можно выделять группы воинов

REAL-TIME





■ "Еще одна победа в вашей борьбе за трон, лорд!"

какой-то момент решаетесь на формирование армии. Армия формируется сразу и целиком, и в ней должно быть не менее 50 воинов — иначе командиры откажутся сражаться. Надо еще учитывать, что чем больше солдат в войске, тем больше недовольство в народе (оно и понятно — землепашцев в разгар сезона от плуга отрывают, отцов уводят, сыновей на смерть забирают!..), и поэтому набор слишком уж большого войска попросту невозможен, и одним снижением налогов в целях поднятия общего "тонуса счастья" тут не отделаешься.

Дальше, как только войско готово, на карте появляется эдакий солдат о двух ногах и в шлеме, сильно смахивающий на средневекового рыцаря без коня. Рыцарь, в походовом режиме, руководимый уверенною мышкой, отправляется завоевывать соседнее селение (а можно и сразу к замку противника ломануться, только без толку это — там войск в десять раз больше ваших). И вот, доходит рыцарь до селения, и тут-то самое интересное и начинается...

А начинается ни что иное, как Warcraft, только немногим более систематизированный в плане стартовых позиций воинства. Лучники, копейщики, конные рыцари, а то и просто крестьяне с дубинами, застыли по разные стороны достаточно масштабного поля. Как только выключается пауза, войска начинают сближаться; управление, техника ведения боя и все прочее — Warcraft. Самым важным дополнением боя является указанная выше пауза, которую можно включать в любое время, и которая сильно помогает в определении стратегии боя.

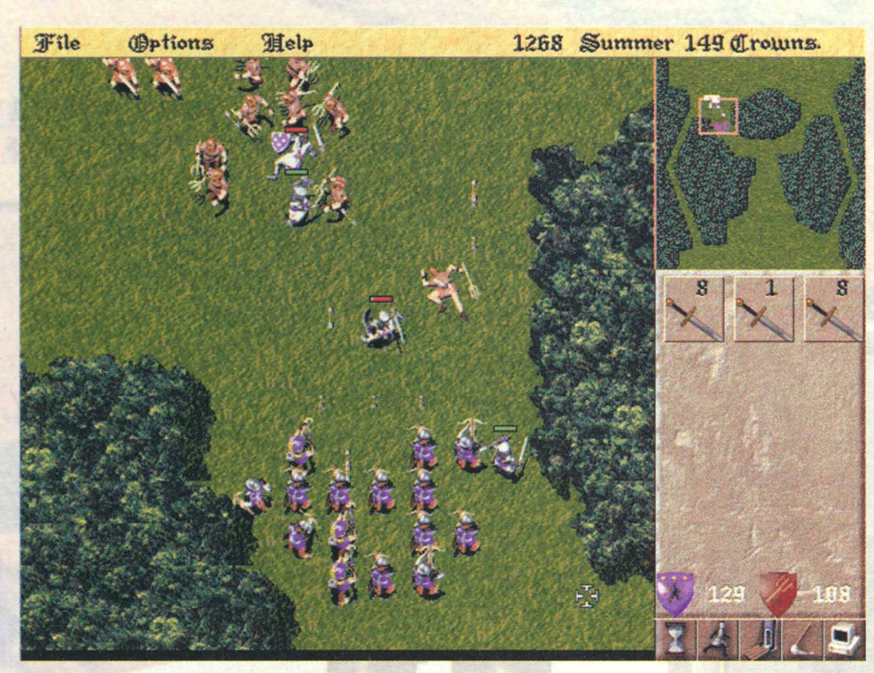
Как вы поняли, бой сделан посредственно, хотя и вполне увлекательно. Представляют интерес штурмы замков, во время которых применяются катапульты, тараны и осадные башни; впрочем, большого разнообразия они не вносят.

Единственным положительным моментом LOTR2 надо назвать ее оригинальность в плане идеи организации игры. В остальном же, это тяготное ведение хозяйства, которое на несколько уровней недостает до The Settlers II, и простецкий real-time бой, который на несколько уровней недостает до Warcraft. Причем, хозяйственная и военная части игры абсолютно не соответствуют друг другу, внося в игровой процесс элемент дисбалансировки. Вот возьмем, например, меня, автора этой статьи. Как игроку, мне The Settlers II попросту неинтересна. Зато Warcraft — уважаю. И как мне прикажете относиться к LOTR2, где уживаются элементы обеих этих игр? Режима Melee (то бишь симулятора боев, без хозяйства) там не предусмотрено, до и не стоят эти бои того, чтобы ради них мучиться...



Тем не менее, находятся люди, которым LOTR2 нравится, и даже очень. Поэтому мы в редакции решили поставить тот рейтинг, который поставили, а не на две единицы меньше.

6/10.



■ Избиение крестьян: беспроигрышный противник для рыцарского войска

Жанр: Warcraft в космосе
Первый квартал 1997 года





Разговоры о Starcraft не стихают вот уже полгода, и появление этой новой real–time стратегии от Blizzard является одним из наиболее ожидаемых событий на игровом рынке, также, как и westwood'ского Red Alert, которого еще до назначенного на 22 ноября релиза было заочно продано более миллиона копий. Первоначальные сатирические утверждения о том, что Starcraft будет "орками в космосе", ныне можно со всем основанием признать беспочвенными: это будет на 100 процентов самодостаточная игра, не имеющая к Warcraft практически никакого отношения, за исключением того, что у них общая программная основа, то есть движок.

Трудно рассказывать о том, про что все уже и без того знают. Тем не менее, на данном этапе есть возможность суммировать известную информацию и внести окончательную ясность по всем вопросам, связанным с этой, без сомнения, абсолютно хитовой игрой.



■ Dragoons протосов засечены... ...и земляне отвечают... ...выпуском Goliath'ов

Органика, механика и человеческий стандарт

Разговоры о том, что готовится бледное подобие Warcraft, были навеяны исключительно тем фактом, что Blizzard по доселе неизвестным причинам в самом начале рекламной кампании Starcraft выбросили на всеобщее обозрение несколько картинок, которые представляли собой не самую лучшую перерисовку морских юнитов Warcraft, наложенных на "космическую" фактуру местности. Пусть у вас не останется сомнений — к реальному виду игры эти картинки не имеют ни малейшего отношения. Аналогично, неверно называть Starcraft третьим Warcraft — хотя бы потому, что в списке будущих релизов запланирован выход Warcraft III.

Starcraft усложняет мир своего орко–человечьего предшественника в той же степени, как второй Master of Orion усложнил мир первого. Не выходя за границы играбельности, Blizzard пошли по пути развития и усложнения структуры производства, техники ведения войн, строения юнитов. Заслуживает внимания хотя бы даже тот слух, что в Starcraft будет объемная местность: холмы будут холмами, а не цветовыми пятнами на ровной поверхности, впадины — впадинами, горы — горами.

Всякий знает, что рас будет не две, а три, и отличия у них не ограничатся внешним видом юнитов. Ведь в Warcraft было как: у орков grunt'ы, у людей footmen'ы, что есть одно и то же, и все довольны. Почти что равенство, братство и коммунизм.

С другой стороны, Blizzard не собираются идти по пути Westwood, формируя разные по силовым характеристикам расы: изначального военного превосходства GDI над NOD, а советских войск над союзными (Red Alert) не предвидится. Не в техническом отношении, но по силам расы будут на одном уровне.

Первая из рас, протосы (Protoss), обладают человекоподобным телом, но, по причинам исторического характера, содержат его в металлической роботизированной оболочке (может быть, со своим технологическим прогрессом и мы когда–нибудь придем к тому же?). Протосы оказались вовлечены в войну, потому как убеждены, что люди (Terrans) — древняя раса, напавшая на них много столетий назад. Механика и робототехника — таковы аспекты экономики протосов. Внешне протосы чем–то напоминают персонажа из кинофильма "День независимости".

Вторым вариантом становятся сами люди, наиболее стандартная из рас. Люди предстают в таком виде, как представляют себе разработчики наше человечество через энный промежуток времени. У людей будут ставшие обычными благодаря многим космическим играм "Terran Space Marine" (космическая морская пехота). Будут и менее ординарные юниты.

Третья и последняя раса в игре — зурги (Zurg). Зурги представляют наибольший интерес, потому как в их основе лежит органическая материя. Органические фабрики, органические звездолеты, органико–базированная экономика. Вместе с тем, зурги имеют больше всего общих черт





■ Ударная команда Goliath в ожидании погрузки на транспортник

■ Разведчик протосов обследует посадочную платформу



■ Трио крейсеров протосов прибывает одновременно с окончанием погрузки Goliath'ов

■ Крейсера протосов выпускают перехватчиков, чтобы уничтожить транспортники



■ Небольшие по габаритам, перехватчики в массе представляют собой грозную силу

с Warcraft. Только у зургов есть Brood — эквивалент Town Hall. Brood производит Larvae, что в переводе на нашенский означает пеонов, то бишь крестьян.

Война и космос

Blizzard прислушались к пожеланиям игроков со всего мира — благо, в наше время нет проблем с каналами связи. В игре будет много исправлений и дополнений, обусловленных "пожеланиями трудящихся". Да взять то, что в Starcraft сделан новый интерфейс, созданный на основе наработок десятков популярных стратегических игр!

При выборе юнита интерфейс покажет вам уровень защиты этого юнита (как в Mechwarrior II), статус оружия и небольшое изображение пилота/водителя (наподобие Z).

Starcraft предусматривает возможность сетевой игры (до 8 человек), а также модемной и нуль-модемной. Будет поддерживаться вариант с blizzard'овской battle.net на Интернете.

Единственным на сегодня известным минусом Starcraft является то, что, будучи заявленной на





Рисованный набросок десантника зургов

Земные "морские" котики со стандартными броней и вооружением

Высочайший темплар Oong, боевик протосов

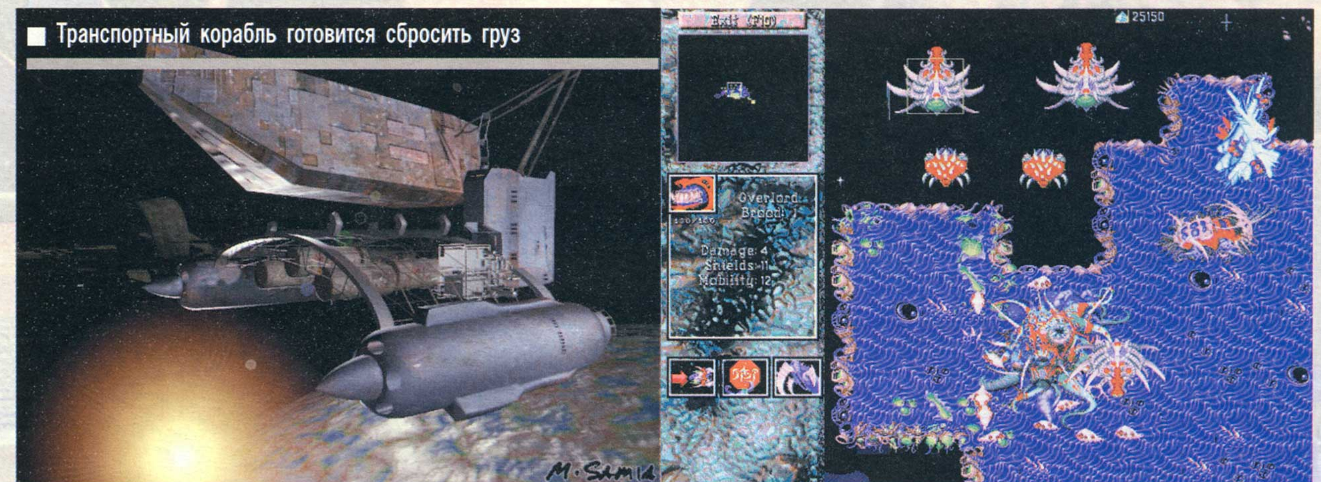
первый квартал девяносто седьмого, игра, вероятнее всего, выйдет не раньше середины года. А это означает, что к тому времени может уже появиться столько новых стоящих real-time стратегий, и Starcraft попросту окажется поглощена их общей массой. Это, конечно, необязательно, но вполне возможно.

Предполагаемые системные требования Starcraft таковы: 486DX2-66 с 16 Mb RAM, под Windows 95.



Разведчики протосов руководят налетом на горноразрабатывающую инсталляцию землян

Так выглядит битва на твердой поверхности



Транспортный корабль готовится сбросить груз

Ранний вариант Starcraft, не имеющий ничего общего с современным видом игры

REAL-TIME STRATEGY



Жанр:
Real-time strategy

Февраль — март 1997 года



Полное название игры читается как Krush Kill 'N Destroy. KKnD — это австралийское видение жанра real-time strategy. Разрабатываемая небольшой фирмой Beam Software (10-12 человек) и распространяемая под маркой Electronic Arts на американском и европейском континентах (в Австралии — Melbourne House), на сегодняшний день эта игра может быть названа самым перспективным проектом среди ортодоксальных real-time'овских стратегий, свято блюдущих базовые идеалы C&C и Warcraft. Выход игры был запланирован на ноябрь 1996 года, но впоследствии перенесен на четыре месяца вперед для организации игре приличествующей ее качеству рекламной кампании.

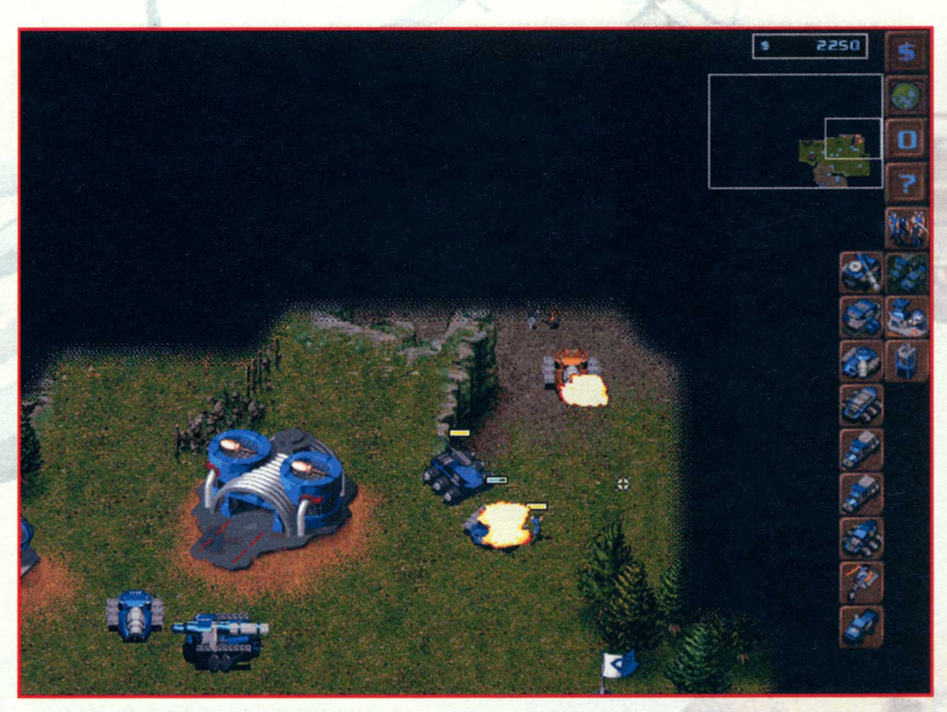
Как заявляют сами разработчики, KKnD находится на стыке Z и Command&Conquer, дополняя динамичность первой менеджментом ресурсов второй. В нашем распоряжении была играбельная демо-версия, содержавшая одну доступную для прохождения миссию. На основе почерпнутого из нее опыта могу вас уверить в одном: эта игра солидна и качественна, но не настолько, чтобы, как любят говорить в зарубежных журналах, "сбить тебя с ног и заставить сожалеть о каждой минуте, проведенной не у монитора".

Помимо отличной SVGA графики, требующей Pentium и 16 Mb RAM, главными достоинствами KKnD являются проработанный AI, упрощенный интерфейс и масса мелких игровых возможностей. Начнем с AI.

Компьютерный интеллект проявляет себя в том, что пос-



тоянно, с самых первых минут игры, насылает на вашу базу группы вражеских войск. Если численность и организация войск делают поражение компьютерных диверсантов очевидным — они ретируются, чтобы позже вернуться с подмогой. При этом нередко организуется нападение с тыла, что заставляет ваше выстроенное боевым порядком войско срочно переформировываться и бросаться спасать готовые рухнуть постройки. Стоит также отметить, что во многих случаях часть войск, не удовлетворившись бегством неприятеля, устремляются в погоню; тогда неприятель, отъехав на безопасное расстояние от ваших позиций, разворачивается на сто восемьдесят градусов, и следует короткая расправа с зарвавшимися преследователями... Впрочем, на словах все это смотрится несколько лучше, чем на деле. В действительности, это "полет" интеллекта того же уровня, что и в Z, где разработчики подолгу хвастались тем, что юниты могут самостоятельно отклоняться от заданного маршрута и подбирать гранаты, забираться в танки и тому подобное. Увы, как бы круто это не было, умнее они от способности к совершению этих нехитрых действий не становились (но не поймите меня неверно: в целом по AI к Z претензий нет). В KKnD этим все и ограничивается. Есть техника, способная отстреливаться, не прерывая движения к заданной цели. Есть качающие нефть (единственный добываемый ресурс) аналоги Харвестеров (C&C), которые самостоятельно ездят от буровой вышки к своей базе, не требуя дополнительной корректировки после единожды отданной команды. Но в остальном — это все тот же C&C, и не более того.



Безусловным преимуществом KKnD следует назвать самых скромных размеров интерфейс, занимающий где-то так одну двадцатую экрана. При этом, он остается крайне удобным для пользования.

Что касается мелких игровых возможностей, то их достаточно много. Во-первых, это более объемный, чем в C&C, ландшафт, с конкретными возвышенностями и впадинами; этот ландшафт, как опять же любят говорить в зарубежных журналах, "заставил бы тебя окоченеть от восторга", если б не существование другого проекта — Myth, до которого KKnD с его псевдообъемностью далеко, как кукушке до ястреба.

Во-вторых, можно задавать постройку сразу нескольких юнитов, до девяти каждого вида; они будут производиться по мере поступления денег от добычи нефти.

В-третьих, это оптимизированная и максимально проработанная структура развития базы, где нет ничего лишнего. Однако, поскольку вся возня с построением юнитов и сооружений вынесена на интерфейс и не требует выбора конкретного здания (как и в C&C), то часто становится непонятно, какое сооружение для чего служит.

На один только 7th Legion утилизирует Multi-player режим C&C, забирая из него идею разбросанных по карте разных контейнеров, подобрав которые, юниты получают дополнительные способности. В KKnD контейнеры получили закономерное развитие, превратившись в укромные плацдармы воинских соединений, которые могут выступить против первого их обнаружившего, а могут — на его стороне. В демо-версии таким образом можно было заполучить к себе в войско гигантского двуногого робота, наделенного пушками огромной убойной силы и умудрявшегося, лавируя среди осаждавших его многочисленных юнитов противника, лупить из всех стволов, вращая корпус на 360 градусов и продолжая неуклонно продвигаться к заданной ему цели.

В целом, мир KKnD раскололся на две враждующие расы. Как водится, происходит ядерная катастрофа; выжившая в подземных казематах часть человечества, выбравшись на поверхность, сталкивается с другой расой, сотни лет жившей исключительно под землей и не нашедшей ничего лучше, как именно теперь попытаться воцариться над планетой. Одна из рас использует механистические технологии, другая старается прибегать к возможностям биологии, выпуская навстречу танкам плюющихся кислотой колоссальных скорпионов. Впрочем, помимо отличий во внешности, обе расы относительно равны, как в вопросах соотношения сил, так и в структуре организации баз.

Ну вот. Надо признаться, статья получилась несколько более жесткой, чем я планировал вначале, садясь за компьютер. Без сомнения, KKnD — игра высшего уровня, и вряд ли справедливо подвергать ее столь сильной критике. Но, с другой стороны, сколько можно на разные лады копировать C&C и Warcraft?!! Оставьте сделавшим себе на этом имя Westwood и Blizzard штамповать самих себя, добавляя новые игровые элементы и не меняя сущности! Или делайте аркадно-стратегические Z, хозяйствующие The Settlers II, которые можно воспринимать как угодно, но не как повторение существующего!..

Впрочем, все это патетика. Когда есть хит — всегда найдутся подражатели. И многие из них могут даже и переплюнуть того, кто этот хит придумал. И на этом закончим, тут больше говорить не о чем.



REAL-TIME STRATEGY



***Жанр:* Real-time strategy**
Лето 1997 года

Вообще-то, выход Dominion планировался на ноябрь 1996 года, однако в последний момент был отложен на неопределенный период. И едва игровая общественность приготовилась похоронить Dominion как несостоявшийся проект, как игра вновь забрезжила на горизонте, повторно привлекая к себе пристальное внимание. Только в этот раз ее релиз был уже назначен аж на лето 1997 года, и неизвестно, выйдет ли она хотя бы к этому времени. Причем, если появление Dominion в первоначально указанные сроки наверняка сделало бы ее революционной, то теперь неизвестно, будет ли она вообще замечена — потому как практически все real-time strategy игры (имеется в иду, затронутые в этом глобальном обзоре) выходят раньше лета.

Роботосимулятор обретает второе рождение

Ни для кого не секрет, что Dominion является логическим продолжением вышедшего осенью девяностого шестого роботосимулятора G-Nome (сравнивать разрешается с MechWarrior и Earthsiege), имевшего не слишком шумный, но вполне солидный успех. Основное сходство G-Nome и Dominion основывается на задействованной в игре технике. Однако, в Dominion предполагается куда больший спектр средств ведения войны, чем то было в G-Nome. По словам разработчиков, в игре будет пехотных, колесно-гусеничных и прочих подобных юнитов в два раза больше, чем в любой другой real-time strategy.

Игрокам предстоит в двадцати пяти миссиях завоевывать и колонизировать Phygos System, выступая представителем одной из четырех различных рас: людей (Humans), скорпов (Scorps), даркенов (Darkens) или наемников (Mercenaries). Для тех ярых фанатов, кому не хватит двадцати пяти миссий, предоставляются отдельные сценарии и редактор сценариев.

Игровой стиль Dominion — Command&Conquer и Warcraft, с общеигровой сложностью, подающейся на уровень Starcraft (впрочем, вряд ли Dominion сравняется с задумкой Blizzard в области принципиально различных рас). Что же касается разнообразия игровой техники по внешнему виду, то она сравнима с 7Th Legion и Dark Reign.

Аспекты

"Dominion бросает вызов серьезным, крутым игрокам разнообразной игровой средой и широким ассортиментом персонала ("ходячих" юнитов — И.С.), структур и техники", — говорит George Grayson, президент фирмы 7th Level. — "Для новичков предполагается вводный режим, так как первые миссии Dominion действуют как tutorials, позволяющие освоиться и заарканивающие игрока". Это высказывание (источник — интернетовский сайт 7th Level) можно прокомментировать единственным образом: к счастью, послаблениями для новичков достоинства Dominion не исчерпываются.

При старте игры дается масса настраиваемых параметров: генерация карты, начальные условия и персональные характеристики. Можно задавать "горячие клавиши", благодаря которым вызываются определенные типы юнитов или их группы.

Козырь Dominion — это графика с разрешением 1280 на 1024 как максимум. Насколько я знаю, никакая другая игра до подобных высот не поднимается. Разработчики немалое время уделяют тщательной анимации юнитов на игровом поле (сказывается период разработки G-Nome, где это кардинально важно).

И, собственно говоря, это все, что на сегодняшний день можно сказать про Dominion. Чувствуется, что игра будет стоящая, но толком неизвестно, почему. Могу еще добавить, что это Windows 95, это сетевая игра до восьми человек, модем и нуль-модем. А о подробностях игрового процесса, надеюсь, более точная информация появится в дальнейшем, ближе к лету.







ACTIVISION®

DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR™

***Жанр:* Real–time strategy**

Декабрь 1996 года – январь 1997 года



Как и KKnD, проект Dark Reign: The Future of War возник непонятно откуда: вот его не было, не было, и вдруг бах — через месяц назначен релиз, и мир должен покориться очередному детищу real–time strategy, на сей раз от Activision. Поздравим друг друга с этим радостным событием, и попробуем понять, что же такое будет из себя представлять названный Dark Reign.

Начнем с предыстории.

Двадцать седьмой век знаменовался развернувшейся по всей галактике гражданской войной. Контроль над ресурсами пресной воды позволяет Империи распоряжаться судьбой тысяч миров. С другой стороны, миры находятся в террористической осаде из–за Стражей Свободы — незначительных по численности, но преданных своему делу сил сопротивления, пытающихся разрушить водную монополию Империи.

Империя, тем временем, разработала оружие, способное в считанные секунды уничтожить целую планету. И существует один–единственный человек, в чьих руках находится ключ к выживанию человечества, — ученый, считавшийся погибшим при крушении звездолета в охваченной сражениями системе Страта.

Задача игрока — возглавить военизированную экспедицию, намеревающуюся найти и вернуть ученого. Экспедиции предстоит углубиться в сердце окунувшейся в войну Империи. Изучая тактику сцепившихся армий Империи и Стражей Свободы, игрок должен выявить их слабости и уничтожить их. "Только спася ученого и повергнув устрашающие его силы, ты можешь изменить судьбу галактики...". На этой высокопарной ноте предыстория заканчивается.

Dark Reign — ортодоксальная real–time strategy, целиком и полностью базированная на наследии Command&Conquer, однако старающаяся внести в жанр свежие и необычные элементы.

В целом, все как обычно: игрок строит базы, штампует отря–





ды, методом проб и ошибок находит выигрышные тактики и побеждает, потихоньку продвигаясь от миссии к миссии и получая при этом в свое распоряжение все более мощные виды вооружения.

Первым отличием Dark Reign станет наличие разветвленного сюжета, означающего, что, в зависимости от исхода миссии, игрок получает различающиеся дальнейшие задания. В C&C подобное было, но, судя по заявлениям разработчиков, в Dark Reign нелинейность сюжета будет сподвигнута на новый уровень.

Второе отличие (самое важное) состоит в том, что можно давать специфические команды каждому отдельно взятому юниту, определяя его поведение во время боя. Юнит может получить приказ патрулировать некий участок территории, или с дальней дистанции вести беспорядочный обстрел попадающего в поле видимости противника, а то и вовсе ринуться в ряды врага с самоубийственной миссией, как Devastator в Dune II. Конечно, как и в случае с нелинейным сюжетом, Dark Reign не привносит в жанр ничего в корне нового, а всего лишь перепевает старые идеи на новый лад — например, патрулирование было реализовано в Warcraft II. Далее, как и в C&C, юниты можно выделять в отряды, вызывая их затем по мере надобности простым нажатием клавиш. А вот что действительно интересно, так это то, что можно указывать юнитам маршрут движения — не общее направление, а именно маршрут, состоящий из ключевых точек, отмеченных на карте.

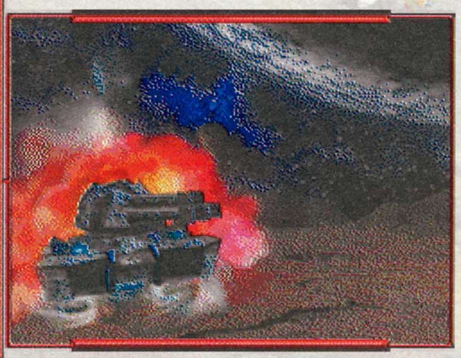


Третье и последнее отличие из известных на сегодняшний день — реалистичная планировка местности. Юниты принимают во внимание находящиеся на пути препятствия, и их поле зрения и точность стрельбы напрямую зависят от фактуры местности. В принципе, это тоже уже где-то было... Но не будем слишком привередливы.

Все прочее не несет в себе ничего судьбоносного, ни для развития жанра, ни для успеха Dark Reign. На земле остаются воронки от взрывов. Будет присутствовать редактор карт и миссий. Поддерживается Multi-player: до 8 человек по сети, до четырех по Интернету, модем, нуль-модем. При командной игре можно образовывать союзы и не только воевать вместе, но и обмениваться ресурсами и технологиями. Регулируемый искусственный интеллект, необычные и немного гротескные формы технических единиц, гигантские карты для Multi-player, и так далее.

Подводя итог, я бы оценил Dark Reign: The Future of War следующим образом: это было б здорово, если б не было так стандартно. Все те преимущества, на которые делают ставку разработчики игры, нельзя назвать решающими. Безусловно, Dark Reign — качественная игра, но крайне сомнительно, что на фоне подобных же KKnD, Dominion, 7th Legion и других Dark Reign сможет добиться серьезной популярности.





MAX. VIEW



Введение в курс дела

Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы подметить одну очевидную вещь: все выходящие сегодня real-time стратегии пытаются нащупать собственную уникальную жилку, которая выделит их из общего потока. И не будет удивительным, если 7Th Legion (рабочее название) станет одной из тех игр, которым это удалось.

Разрабатываемый новозеландцами из Vision Software и выходящий под маркой Epic MegaGames для Windows 95, 7Th Legion находится на стыке Command&Conquer и Z, аккумулируя в себе при этом наработки таких пошаговых стратегий, как Bounty Hunter, Warlords II и Heroes of Might & Magic I/II, и если родство с первыми двумя названными играми нельзя назвать чем-то удивительным, то применение элементов пошаговых стратегий воистину стоит охарактеризовать как большой шаг вперед. Или назад, смотря по тому, как это будет реализовано.

7Th Legion — это футуристическая стратегия аркадного стиля, с основным упором на сражения, однако, в отличие от Z, с сохранением постройки и развития базы. Внешний вид 7Th Legion — весело смотрящаяся SVGA графика 640x480, необычные формы юнитов — гигантские шагающие роботы, танки всех мастей и калибров, пехотные войска, авиация, наездники на напоминающих динозавров созданиях (и делающий ставку на продвинутые формы техники Dark Reign в сравнении с 7Th Legion оказывается в глубоком проколе, потому как это дитя Activision и близко не подбирается к фантазии разработчиков 7Th Legion).

Учитывая игровой стиль, основным конкурентом 7Th Legion будет KKnD, также видящий себя на стыке Z и C&C и также обладающий SVGA графикой, разнообразнейшими формами юнитов и массой дополнительных вещиц, о которых вы еще прочтете в данной статье. Вероятнее всего, умы аудитории захватит та из этих двух игр, которая выйдет раньше. А пока что сроки выхода обеих все откладываются и откладываются.

Аркада и стратегия

В 7Th Legion сделан вполне удобный интерфейс, не занимающий много места на экране. Например, щелкнув на производящий центр (Base), вы получаете в нижней части экрана полный список сооружений, которые можно построить. По словам разработчиков, интерфейс достаточно элементарен, чтобы начинающий игрок смог в считанные минуты с ним разобраться. Впрочем, не это заставляет нашего "редакционного" Гэймера, в числе прочего являющегося фанатом Heroes of Might & Magic, ловить каждое новое известие о 7Th Legion.

Начнем с того, что в 7Th Legion упрощена до чертиков надоевшая система сбора расположенных по округе ресурсов, будь то Тиберий или лес с нефтью (между прочим, KKnD ее оставили, и, как мне кажется, очень зря). Деньги начисляются на ваш счет автоматически, с течением времени, и уже ваше дело, как ими распорядиться — построить новые сооружения, развивать новые технологии, произвести побольше пехоты и "закидать противника шапками", или как угодно. В дополнение к этому, за уничтожение вражеских юнитов и сооружений начисляются очки, немедленно конвертируемые в кредиты. И пристрелите меня на месте, если это не переделанный вариант пошаговых стратегий.

Дальше — больше. В 7Th Legion уже реализованы (а что потом будет — еще увидим) две гло-



бальные черты. Ранговая система и контейнеры. Что это такое, разъясняю популярно.

Уничтожая отряды противника, ваши юниты поднимаются в ранге. Это выражается в том, что они начинают вести более прицельный огонь и причинять при этом большие повреждения, чем юниты низших рангов (вспомните героев в Heroes of M&M, вспомните награждения юнитов в Warlords II). Помимо прочего, это все приводит к тому, что вы стараетесь оберегать юнитов—ветеранов, посылая ради них на смерть юниты низшего ранга и тщательно "выращивая" высокоранговых до наибольших высот. Такова ранговая система, первая из двух названных глобальных черт, и она придает игре дополнительный колорит, не свойственный стандартным real—time strategy.

Далее следует задел на территорию C&C, а конкретно C&C Multi—player. Кто играл в эту блестящую стратегию по сети или по модему, знает, что периодически на карте возникают контейнеры, и поднявший их юнит получает некие дополнительные особенности. Например, невидимость (в свое время один мой приятель затерроризировал мою пехоту своим невидимым Harvester'ом). В 7Th Legion это будут скорострельность, убыстренное движение, возросший уровень брони, невидимость и многое другое. Нередко случится так, что под спектр действия взятого контейнера попадут все оказавшиеся поблизости юниты и сооружения (опять же, как в C&C).

Подобно Dark Reign, в 7Th Legion вводится система отдачи юнитам команд, только на менее развитом уровне (источник информации о командах — журнал "Strategy Plus"). Выглядит это примерно так: можно двумя—тремя степенями устанавливать, скажем, агрессивность юнита во время сражений. Бросаться ли ему сломя голову в самую кучу, или постреливать с приличной дистанции, не сильно рискуя своей шкурой?.. Для ранговой системы подобная возможность будет огромной форой, так как позволит самым мощным юнитам, не слишком рискуя, наносить максимальный ущерб противнику с расстояния, в то время как менее значащие юниты будут прощаться с жизнью, отвлекая на себя огонь.

Итоги

7Th Legion предполагает игру по сети (до 6 человек), по модему и нуль—модему, а также по Интернету с помощью microsoft'овской технологии Direct Play.

Как говорят сами разработчики, "не думайте, что мы останавливаемся на достигнутом. 7Th Legion будет содержать тонны других нововведений, слишком крутых, чтобы заявлять о них раньше времени!". Учитывая возникшую сейчас в жанре real—time strategy конкуренцию и кризис свежих идей, мне думается, им можно поверить на слово. Ведь кто захочет создавать себе серьезных оппонентов, разглашая свои придумки раньше времени!





M.A.X.-VIEW

M.A.X.

Жанр: Real-time+походовая strategy
1 января 1997 года

Введение

С первого взгляда M.A.X. вообще не производит никакого впечатления. Вкус игры ощущаешь не раньше, чем начинаешь в нее рубиться по-серьезному. В моем распоряжении было играбельное демо; загрузив M.A.X. и "постратеговав" минут десять, я пришел к однозначному заключению: "ерунда". Но, как вы понимаете, чтобы написать качественную статью, десяти минут маловато, так что я поневоле продолжал осваивать холодные арктические пространства представленного в демке уровня, постепенно вникая в сущность происходящих в игре процессов, осваивая тактику ведения боя, постепенно понимая методы организации хозяйства... Гэймер и сейчас непоколебим в своей уверенности, что M.A.X. — банальная помесь wargame и real-time strategy, рассчитанная на ярых сторонников всего, что хоть отдаленно походит на C&C. А я вот переквалифицировался в поклонника игры, в который уж раз подтвердив для себя аксиому, что Interplay — это имя, которому можно доверять (во всяком случае, во всех разработках, которые планируются на массовый успех).

Итак, M.A.X. .



Воцарись над новым миром!

На сегодняшний день M.A.X.: Mechanized Assault & Exploration (таково полное название игры) должна быть признана единственной в своем роде на стратегическом рынке. M.A.X. поддерживает два режима: стандартный походовый и так называемый "concurrent", когда вы и противник выполняете ходы одновременно. Во втором случае юниты могут выполнять действий лишь на лимитированное число movement points, которые возобновляются вместе с новым ходом. Помимо того, для режима concurrent предусматривается ограничение во времени: по истечение какого-то определенного количества секунд ход автоматически завершается (при старте игры вы сами задаете продолжительность хода из нескольких вариантов, можете вовсе сделать его неограниченным по времени). И если уж пошла речь об ограничениях, то для каждой миссии ставится задание (насколько можно судить по демо-версии, не слишком навороченное), его требуется выполнить за определенное число ходов, которое вы также определяете самолично, и которое можете вовсе отменить). Подобная настраиваемость параметров свойственна всему M.A.X. .

Обратимся к игровой предыстории.

Воцаритесь над новым миром... Война, голод и бубонная чума соединились с экологическим коллапсом, генетической манипуляцией и тектоническим бедствием, чтобы привести тот мир, который нам знаком, к гибели. Последствия разрушений расщепили человечество на восемь противостоящих кланов и сделали необходимостью конструирование гигантских космических кораблей, предназначенных к поиску пригодных для обитания планет в достижимой части галактики. Как только обнаруживается обитаемая планета, на нее немедленно посылается механизированный командующий, мозг в теле андроида; его задача состоит в том, чтобы исследовать, колонизировать и защищать планету до пришествия клана.

Технология на службе разрушения

Ареной для битв станут земля, небо и море. Означенные в предыстории кланы обладают вполне реальными отличиями, которые выражаются в характерных чертах боевой техники. Например, у одного клана более мощные в атаке танки, а у другого — бронированные до неприличия пушечные башни.

Отрицательная черта M.A.X.: в демо-версии у противника точно такие же юниты, как и у вас (возможно, в полной версии это изменится). Мало того, что это попросту неинтересно, но еще и возникают трудности во время боя, когда становится непонятно, где чья техника. В остальном же, графика игры — это SVGA высокого качества прорисовки, правда, уж слишком мрачное по подбору цветов. В отношении графического движка стоит отметить потрясающую возможность масштабирования карты с помощью элементарного перетаскивания рычажка на боковой панели экрана.

Ресурсы, на которых основывается производство, — это





сырье общего профиля (raw materials), топливо и золото. Месторождения ресурсов отыскиваются с помощью специально производимой для этих целей техники. Без особого труда, опять же производя соответствующую технику, можно основывать сооружения (практически любого типа) на каком угодно удалении от других построек. Однако, при этом следует учитывать, что в M.A.X. постоянно происходит обмен ресурсами и энергией между сооружениями, и применяется два способа для организации связи. Первый и основополагающий вариант — прокладка трубопроводов (эта функция возлагается на строительную технику), второй вариант — запуск машин снабжения (учтите, ими надо будет управлять).

В целом, строительство возлагается на конструкционных и инженерных юнитов. Фабрики выпускают боевую и рабочую технику, энергогенераторы поставляют ток, депо позволяют ремонтироваться и выполнять upgrade'ы техники.

Военная модель

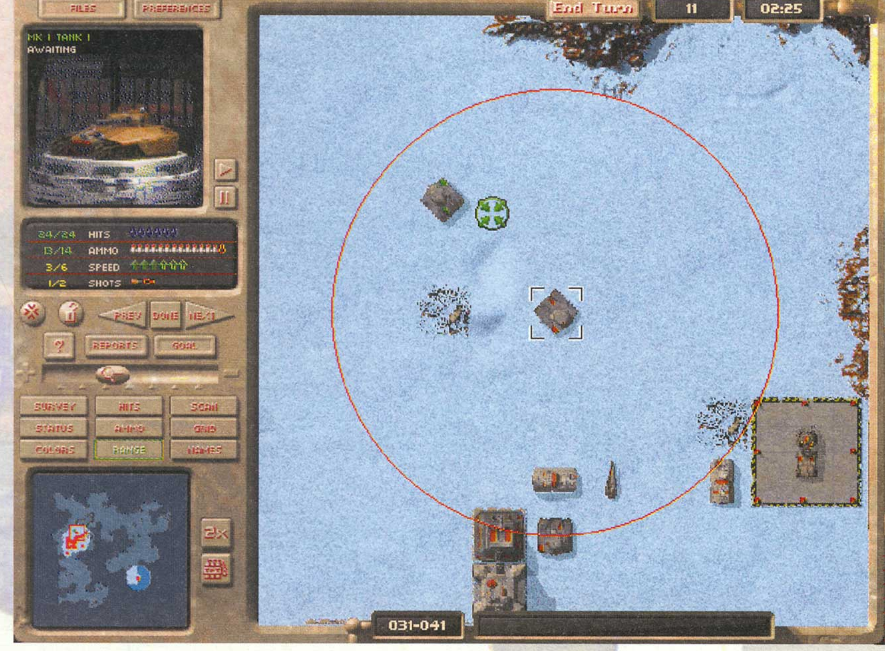
В M.A.X. применяется так называемый fog-of-war, который вам должен бы быть знаком по Warcraft II: взору открыта вся карта, но противник становится виден на ней только тогда, когда попадает в поле зрения вашей техники. В связи с чем особенную ценность приобретают юниты с широким радиусом обзора.

Подобно всякому хорошему wargame, юниты в M.A.X. могут получать различные, свойственные их профилю команды. Щелкнув на юнита и недолго подержав левую кнопку мыши нажатой, вы выведете меню юнита, которое может включать в себя функции атаки, движения, постройки и много чего другого. Юнитов можно группировать по той же системе, что в C&C, закладывая в память по нескольку группировок (ALT и клавиши F5–F8).

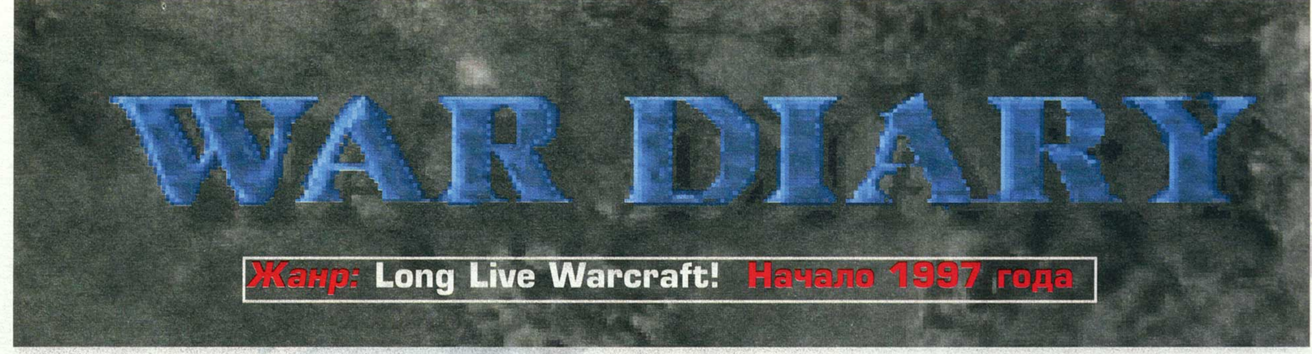
Вообще же, можно включать/отключать показ радиусов видимости и обстрела юнитов, проценты их жизни и остающегося количества боеприпасов.

Компьютерный интеллект (AI) компьютерных войск реализован на вполне приемлемом уровне (есть что-то общее с KKnD). Противник редко когда нападает в лоб, предпочитая совершать короткие разрушительные вылазки и ретируясь прежде, чем вы успеваете сосредоточить на нем огонь своих юнитов (впрочем, если противник стреляет, находясь в зоне досягаемости огня ваших подразделений, то ответный залп следует немедленно, независимо от ваших действий). Если на AI наступают превосходящие воинские силы — он отступает. И никогда не атакует серьезного противника, чаще ведя отстрел рабочих и одиночных юнитов.

В целом, M.A.X. можно назвать добротной и несколько неожиданной по причине совмещения wargame и real-time strategy игрой, которая если и не претендует на звание абсолютного шедевра, то, во всяком случае, достойна упоминания как одно из наиболее любопытных явлений в жанре на текущий момент.







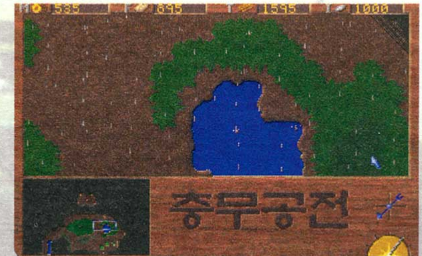
War Diary — уникальный вариант, совершенно беспрецедентный по своей наглости. Разрабатываемая Trigger Soft, эта игра — стопроцентный Warcraft (даже название похожее), но на китайский лад. Игра базирована на действительных событиях корейско-японской войны, происходившей в конце шестнадцатого века. Не рассказать о War Diary мы не могли — слишком необычна игра сама по себе, как таковая, и слишком качественно она сделана. Одна зажигательная героическая музыка на китайский лад чего стоит!..

История

На закате 16 столетия Toyotomi Hideyoshi, путем кровопролитных войн, впервые сумел объединить Японию. Но, будучи великолепным стратегом, он не мог успокоиться на этом достижении. И замахнулся на нечто большее.

Hideyoshi приказал Корее открыть свободный проход его войскам через их территорию для вторжения в Китай. Корея отказалась, и в 1592 году он высадился на берегах Кореи с почти что двухсоттысячным войском. Японцы располагали оружием, с которым не были знакомы корейцы — огнестрельное. Используя кремниевые ружья, технология которых была скопирована у португальцев в 1542 году, японцы провели мгновенное победоносное вторжение, захватив столицу Кореи, Сеул, в течение двух недель...

Исторические подробности нашествия мы опубликуем в дальнейших номерах журнала "Навигатор", если игра будет пользоваться серьезной популярностью (что, впрочем, весьма сомнительно). А игровой сюжет состоит в том, что вы, будучи кореянским генералом, должны разбить вторгающиеся армии в ходе нескольких миссий (обратите внимание на аналогию со вторжением орков).



■ Помимо смены дня и ночи, в War Diary нередки дожди и грозы

Игровая среда

Для начала, представьте себе Warcraft — полагаю, это будет не очень сложно. Далее, посмотрим, чем War Diary отличается. И сразу оговорю: War Diary не то, чтобы очень сильно уступает Warcraft'у, разве что чуть похуже графика (на уровне первого Warcraft), местами необоснованно усложнены хозяйственные процессы, плюс к тому слабоват AI (заключение это я делаю, протестировав двухмиссионную демо-версию игры).

Перво-наперво, в War Diary происходит смена дня и ночи, причем с калейдоскопической быстротой. Каждые пять минут то светает, то темнеет, а то вдруг начинает идти дождь, иногда с грозой. Причем, ночью видимость, как известно, ухудшается, и это — то самое время, когда противник предпочитает подкрадываться к вашей базе (юниты противника становятся видны на карте только тогда, когда оказываются в непосредственной близости от расположения ваших частей).

Юниты — чистопородные кореянцы и японцы, одетые по тогдашней местной моде, когда объем навернутой на человека одежды равнялся объему самого человека, а то и превосходил его. К сожалению, интеллект у них не особо — несколько воинов противника в щепки разносят вашу базу и радостно крошат ваших крестьян, которые, подобно warcraft'овским, тупо пускаются наутек после первой доставшей



■ Плоты как инструмент покорения водных просторов

их стрелы (вернее, здесь пули), а ваше огромное воинство стоит рядом и в ус не дует, пока не отдашь соответствующую команду.

Интерфейс в игре крайне удобный — однако, ему в жертву принесена аж треть экрана, а то и больше, и это сильно мешает управлению войсками. Правда, зато карты в демо-версии были небольшими, и, если в полной версии они не увеличатся, то узкое поле



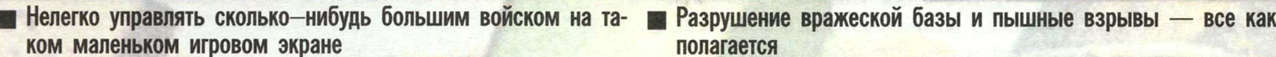




■ Нелегко управлять сколько-нибудь большим войском на таком маленьком игровом экране



■ Разрушение вражеской базы и пышные взрывы — все как полагается



видимости не станет большой проблемой. Все равно все битвы на пятачке разворачиваются.

Небесконечные стрелы

Построение и структура базы — типа Warcraft, но множественные upgrade'ы технологий убраны. Зато появилось кое-что другое, нигде ранее не встречавшееся.

Бараки — они, как известно, служат для производства войск. Однако, произведенный юнит не покинет стен барака, пока ему не вручат оружие. Это может быть и лук, и меч. А вот луки и мечи производятся в другом сооружении, по той же системе, что и юниты. Чтобы получить лучника, надо сделать лук, солдата, а затем вручить ему лук (а можно меч — как больше нравится). И это еще не все.

Стрелы имеют привычку постепенно заканчиваться, и мечи — тупиться. В конце концов юнит оказывается безоружным. И если вы не хотите, чтобы его закололи, как барана на бойне, надо срочно вручить ему новое оружие (абсолютно по той же схеме, что и вначале). Надо сказать, что, с одной стороны, это все ведет к ненужному усложнению игрового процесса, а с другой — добавляет свежих ощущений. Даже не знаю, хорошо это, или плохо.

В War Diary введены также сражения на море и транспортировка войск водным путем. Причем, вся эта радость объединена в лице плотов, на которые грузятся войска. Причем, юниты не исчезают в недрах кораблей, как в Warcraft, и при виде противника принимаются его активно обстреливать (если есть луки, конечно). Вот вам и морские сражения, и высадка десанта — все в одном лице. Просто и гениально.

Само собой разумеется, в War Diary присутствуют аналоги магов и волшебников — священники, способные, к примеру, лечить юнитов. Есть и катапульты. Существует по несколько видов мечей и луков, различающихся по двум критериям: убойная сила и стоимость.

Экономика и миссии

В War Diary добываются три ресурса: лес, пища, железо. Деньги сами по себе ниоткуда не приходят — вы заходите в местный аналог Town Hall и продаете нужное количество каждого ресурса. И кредиты немедленно зачисляются на счет.

В War Diary реализована структура миссий, напоминающая Jagged Alliance Deadly Games. Например, во второй из миссий демо-версии надо было отыскать и освободить плененного принца, а затем отвести его в определенное место на карте (попутно уничтожив стоящую на дороге вражескую базу, иначе пройти нельзя... но это уже мелочи).

Стоит также отметить то, что игра протекает в очень живом и подвижном режиме. Противник атакует постоянно, раза в два чаще, чем в Warcraft, причем постоянно подкрадывается с разных сторон, сильно досаждая обороне. Динамичность игры — не меньше, чем в KKnD (но, безусловно, это их единственное сходство).



■ Выполняя задание миссии, приводим освобожденного принца в заданный район

Подведение итогов

War Diary — это бред, но такой классный! Вся редакция с упоением играла в имевшиеся две миссии War Diary, поминутно с азартом поругивая игру за похожесть на Warcraft. Больше всех проявил себя на этом поприще Гэймер, который, собственно, и окрестил игру "классным бредом".

War Diary рекомендуется всем тем, кто уже прошел все дополнительные миссии к Warcraft и не может дождаться появления еще чего-нибудь в таком же духе. Всем прочим рекомендуются Warcraft и дополнительные миссии к нему.

War Diary крайне нетребовательна к железу. Вполне подойдет 486DX2-66 с 8 Mb RAM. Разумеется, под DOS.

Ages of Empires

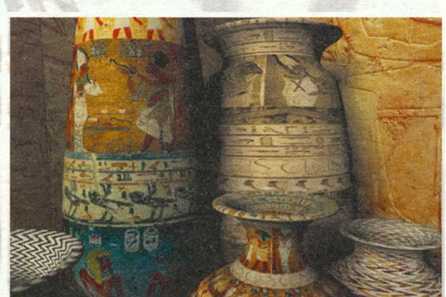
***Жанр:* Колонизационная стратегия в real-time**
Первый квартал 1997 года

Microsoft

Пришествие Microsoft в real-time strategy было начато с военной пехотно-танковой Close Combat — игрой, активно рекламировавшейся направо и налево, однако не содержавшей в себе ничего гениального. Close Combat умудрился поступить на рынок в начале осени — то есть в период, когда в жанре стратегий не появилось ничего нового, и наметилось кратковременное затишье. Затишье перед бурей... Ну а на безрыбье, как говорится, и рак рыба. Close Combat — небольшая комета, которая промелькнула и готовится кануть в лету. Его достоинствами были приближенное к реальному поведение юнитов на поле боя, а также масштабность происходящих сражений — по причине чего игра казалась гексагональным wargame, поставленным на рельсы real-time. Никаких других плюсов я в этой microsoft'овской поделке не обнаружил.



Close Combat - вариация на тему классического wargame

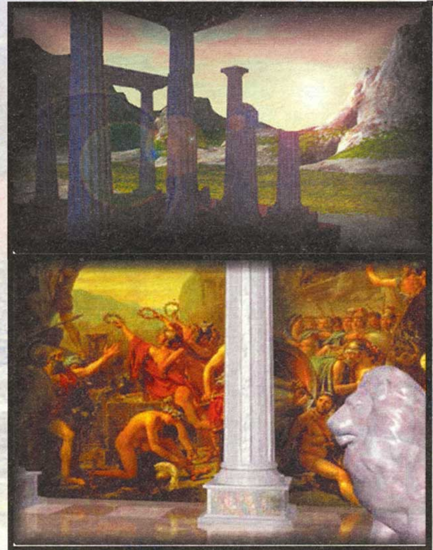






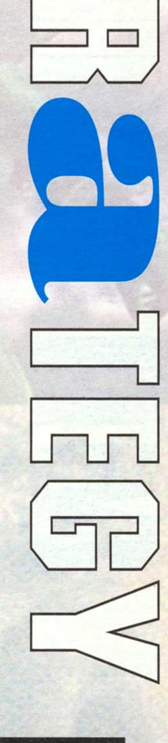
И вот теперь, не успев толком остыть от навеянных своим недавним "шедевром" впечатлений, Microsoft взялись тягаться со славой и популярностью классической культовой игры всех времен и народов — Civilization. Собственно, сообщая об этом проекте, я не открываю Америку — потому как по поводу Age of Empires шорох идет уже давненько.

Age of Empires планируется как конкурент для Civilization I/II, и по структуре и сюжету есть не что иное, как real-time Civilization. Вы можете представить себе Civilization не в походовом режиме, а в реальном времени? Лично я не в состоянии. Accolade, создавая Deadlock, тоже оказались не в состоянии вообразить себе подобное. Да и сами Microprose как-то не додумались ввести real-time ни в Colonization, ни в Master of Magic, ни в Civilization II, наконец! Что из этого следует? А только то, что или Age of Empires будет чем-то потрясающим, либо же это чистейший бред с интересными моментами (см. Close Combat). И, если честно, несмотря на всю мою нелюбовь к ведомой Microsoft политике, я склоняюсь к первому варианту.





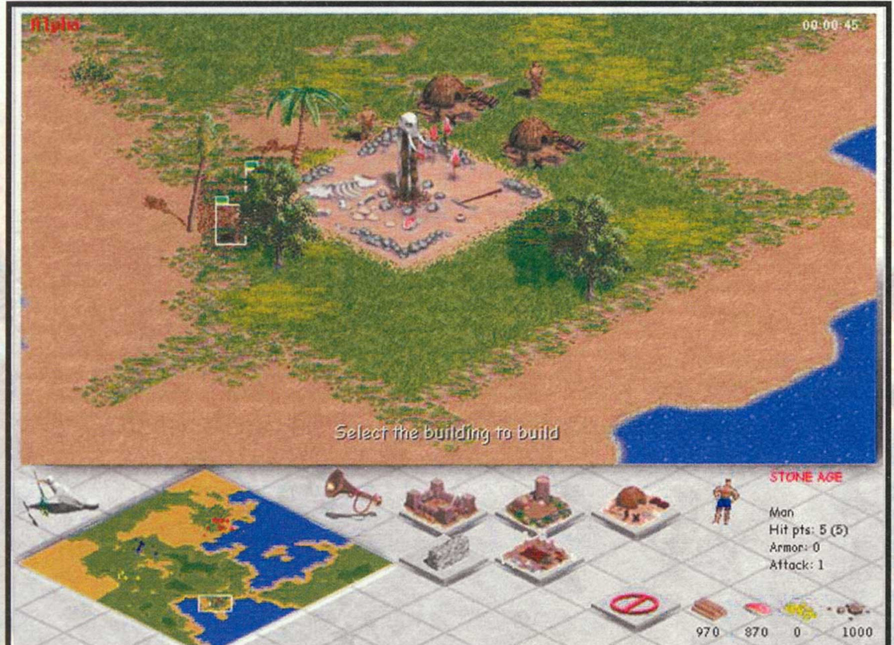
REAL-TIME





В разработке Age of Empires занят Bruce Shelley, ранее состоявший в славных рядах Microprose и являвшийся соразработчиком Railroad Tycoon и первой Civilization. В Age of Empires отличная детализированная графика (сами видите на картинках), однако все юниты мелкие, как букашки — должно быть, наследие Close Combat.

Уже сейчас можно однозначно утверждать о высочайшей проработанности всех компонентов игры. Немалое число журналов обошел пример с охотой. На заре развития цивилизации племя посылает охотников на добычу пищи. Некий охотник отправляется в лес, где долго и упорно метает копье в слоняющихся без дела по этому самому лесу оленей, пока наконец–таки не укладывает одного. Далее, охотник прямо на месте безжалостного оленьего убиения свежует свою добычу, затем взваливает тушу на плечо и относит в лагерь. Впечатляет? Думаю, да. Конечно, сама идея в наглую передернута из The Settlers II, но зато доработана и подвинута на новый уровень.



Вообще же, большие вопросы вызывает сам бой. Понятно, что можно торговать и жить в мире, а можно воевать, а воевать можно и на суше, и на море. Понятно, что игрок ведет племя от доисторических племен, когда кормились за счет оленей, до самых до наших дней, отстраивая города и развивая технологии. Понятно и то, что будет режим Multi–player. Но в точности неизвестно, каковым будет бой: как в Warcraft, где все управление лежит на игроке, или как в The Settlers II, где от игрока вообще ничего не зависит (ведь, в принципе, оба они real–time). Более вероятен вариант Warcraft, так как на картинках видно, что во время боя юнитов можно выделять (а значит, можно ими и руководить).

Age of Empires можно определить как одну из самых значительных разработок в жанре цивилизационных стратегий и real–time strategy (хотя, конечно, к последним игра относится с некоторой натяжкой). Но не исключено, что ожидания не оправдаются, и нас поджидает еще один CC, только без & посередине.















Жанр: Космическая стратегия
Декабрь 1996 года









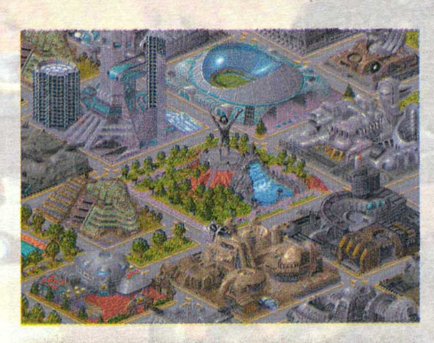
Imperium Galactica относится к жанру космических стратегий. В ракурсе тематики real-time strategy эта игра интересна нам прежде всего потому, что в ней реализован наземный бой в реальном времени, слегка напоминающий Enemy Nations.

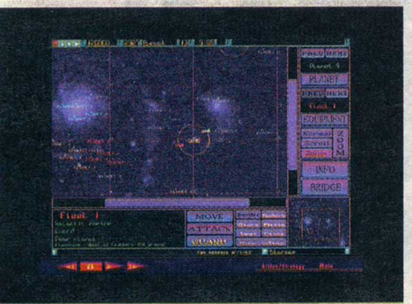
Вы начинаете игру в ранге младшего лейтенанта, поставленного во главе небольшого космического флота. По ходу развития сюжета вам предстоит пройти нелегкий путь до императора галактики, объединяющего населяющие ее расы и планетные государства под своим правлением (другими словами, Иван Грозный звездного мира).

В основе игры лежат достаточно тривиальные вещи: менеджмент ресурсов, исследования, агрессивная захватническая политика и хитросплетения дипломатических интриг. Ничего такого, что не нашлось бы в Master of Orion I/II, Ascendancy и других. Основной интерес представляет, во-первых, развитая система отстройки городов на планетах, графику которых вы можете видеть на картинках; проработанность сооружений и схема их размещения на поверхности напоминает Deadlock. Во-вторых, это организация сражений.

Бои происходят в космосе и на поверхности. О боях в космосе подробности толком неизвестны, а вот касательно штурма колоний можно сказать, что вы будете обладать всеми возможностями руководить своими подразделениями и воевать на территории колонии среди сооружений.

Imperium Galactica позволяет строить несметное количество всевозможнейших звездолетов, единиц боевой техники, штамповать многие виды оружия; применяются также внутриколониальный транспорт и выездные технические службы.





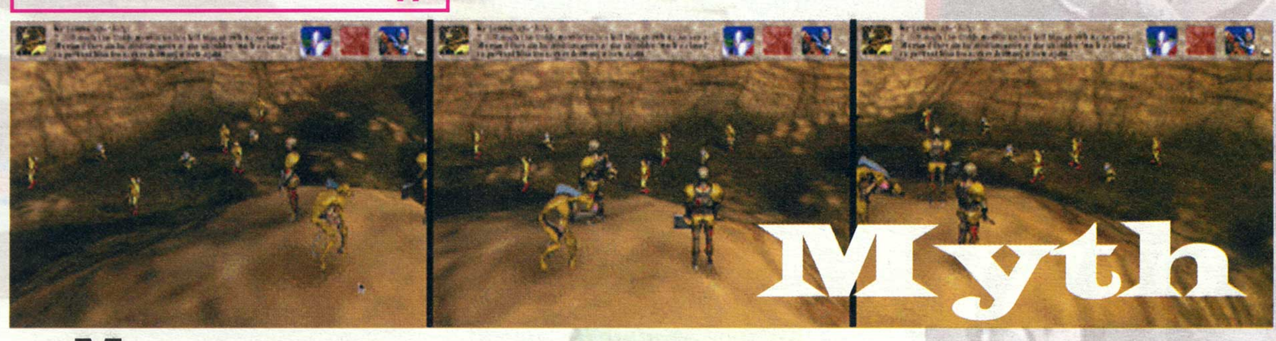
Общая картина игры — детализированное управление колониями и развитие империи на территориях более чем 100 планет. Представленные расы обещают нести в себе отличия в первую очередь по характеру избираемых в политике и войне тактик.

Imperium Galactica разрабатывается на Digital Reality и выходит в конце 1996 года под маркой GT Interactive. Для DOS. Основное новшество игры — совмещение на разумных началах космической стратегии с боем в реальном времени.



Жанр: 3D real-time strategy
Начало — середина 1997 года

REAL-TIME STRATEGY



Myth

Myth — один из тех проектов, которые действительно вызывают интерес бывалого игрока, которому приелись стандарты real-time'овских стратегий. Такие игры, как KKnD, 7th Legion, Dark Reign, Dominion и им подобные могут быть сколь угодно высокого качества и сколь угодно значительно превосходить всеми любимые Warcraft II и Command&Conquer по играбельности. Но им никогда не суждено превзойти названных грандов жанра (W II и C&C) — потому что эти новые стратегии остаются перепевом старых идей на новый лад. Они вторичны. А законы жизни таковы, что все вторичное не способно быть лучше оригинала. И поэтому меня всегда радует, когда кто-то берется за коренное реформирование устаревшей структуры, вбирая в себя максимум существующих идей и наработок и создавая нечто, ни на что не похожее. Таковым является Myth, разрабатываемый Bungie Software. Bungie не слишком популярны на рынке PC — единственным их достижением можно назвать версию DOOM для Macintosh (Maraphon и Maraphon II: Durandal), которая хороша для неискушенных в action владельцев Macintosh, но не для PC-игрока.

Вероятно, известность на рынке PC придет к Bungee вместе с выходом Myth.

В Myth упрощен менеджмент ресурсов. Не надо рубить лес, не надо копать тибериум, не надо качать нефть. Более того. Нет баз, и соответственно нет строительства и развития базы. Даже не как в Z, где ничего не надо строить, но надо регулировать производство, — базы упрощены как класс. Вместо этого, в начале миссии дается группа воинов, которым предстоит выполнить некое конкретное задание. Дополнительные источники поступления юнитов по ходу игры отсутствуют.





Действие разворачивается в полностью трехмерном мире, с возможностями масштабирования и вращения карты. Местность, юниты, объекты — все полностью трехмерно, смоделировано в виде векторной графики. Сама фактура местности при этом такова, что зарубежные игровые журналы проводят параллель с bullfrog'овским Magic Carpet, заявляя, что игра стоит на стыке Warcraft II и Magic Carpet II (спорное заявление, но тем не менее). Холмы, впадины, расщелины, реки и отражающиеся в них бегущие по небу облака — все это не псевдообъемность, и даже не частичная объемность плана KKnD, — взгляните на Magic Carpet, и вы поймете, о чем идет речь.

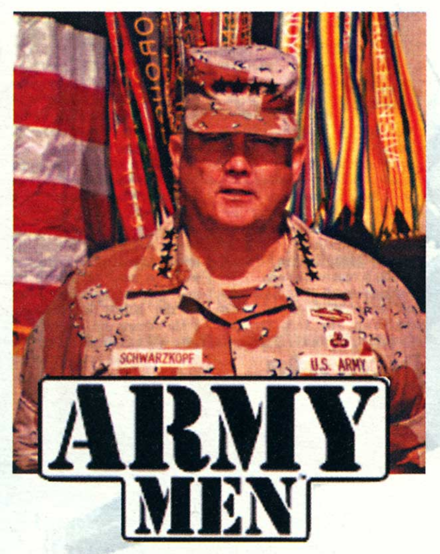
Укрывшись в расщелине, юниты исчезают из поля зрения противника, — но им надо учитывать, что в расщелине они становятся почти что беззащитны, и войска противника могут без труда расстрелять их с возвышения, если обнаружат. Undead (неживые юниты) могут продвигаться по дну рек и озер, не выныривая на поверхность, так как не нуждаются в дыхании, и пробираться незамеченными в стан противника, организуя неожиданные и разрушительные нападения. Комментарии нужны?..

Как вы уже поняли, Myth — фэнтэзийная среда, с орками, эльфами и прочим подобным. Основная идея сюжета вкратце такова, что спаситель человечества однажды возвращается через несколько сотен лет в роли уничтожителя человечества, и вы становитесь тем, кто должен противостоять его ордам смерти. Лужи крови на траве и запятнанный багровым снег — непременные атрибуты сражений этой отнюдь не мирной игрушки.

Плавание и полет. Сезонная смены погоды в течение миссии, влияющая на стратегию игры. Компьютерный интеллект, способный учитывать фактуру местности при выборе тактики ведения боя, нападения и обороны. Развитые возможности сетевой и интернетовской игры, с набором предназначенных для Интернета сценариев, таких как Capture the Flag, Assassin и King of the Hill. Реализована функция Replay — можно записывать игру во время прохождения, сохранять в файл и затем в любое время проигрывать. Для сетевой игры на языке Java можно писать scripts — настраиваемые сценарии, где можно устанавливать правила, параметры юнитов и игровых элементов, настраивать карты.

Думается, всей этой информации более чем достаточно. В моем понимании, Myth — одна из самых перспективных разработок в жанре real-time strategy. И если на практике игра окажется не хуже, чем на словах, и если ей будет обеспечена соответствующая рекламная поддержка, то она станет хитом

MAX.VIEW



Конкретной информации по Army Men не так уж и много, и единственное, что можно сказать в целом, так это то, что на данном этапе на фоне других современных real-time strategy игра не производит большого впечатления.

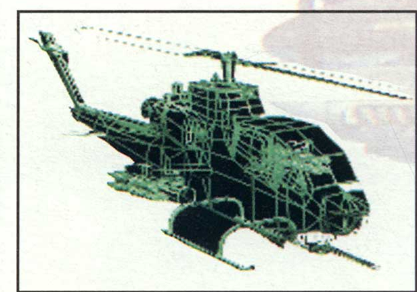
Army Men издается на 3DO и ставит себя, как и многие другие современные стратегии, на стыке игровой стилистики C&C и Z. Будучи полевым командиром армии Green или Tan, игрок занимается менеджментом ресурсов (подобно C&C), проводит динамичные сражения, причем последние напоминают не только Z, но и в некоторых аспектах — Return Fire.

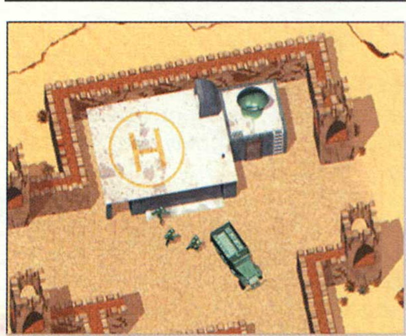
Бой происходит таким образом, что вы экипируете и засылаете "на фронт" Command Vehicle, в который загружены те юниты, которые примут участие в грядущем сражении. Command Vehicles чем-то напоминают систему героики пошаговых стратегий (Warlords II, Heroes of Might & Magic I/II), они неуничтожимы, и являются единственным способом доставки войск к месту боя. Всего у вас бывает шесть видов Command Vehicles: Personnel (пехотный), Attack Helicopters (боевые вертолеты), Tanks (танки), Half Tracks (легкие грузовики), Jeeps (джипы), Gunboats (канонерские лодки).

В Army Men множество настраиваемых перед началом игры параметров, среди которых есть такие неординарные опции, как "unlimited number of units" — все юниты, будучи убиты, немедленно возвращаются к жизни, но уже на территории родной базы. Предполагаются как ночные, так и дневные миссии. Пятнадцать типов местности — пустыня, арктика, тропики...

В разработке Army Men занята команда, набранная на Electronic Arts; ее участники имеют в своем активе такие разноплановые хиты, как NHL'96, *** Strike (Desert, Jungle, Urban, Soviet), Centurion и Road Rush.

Жанр: Real-time strategy
Весна 1997 года



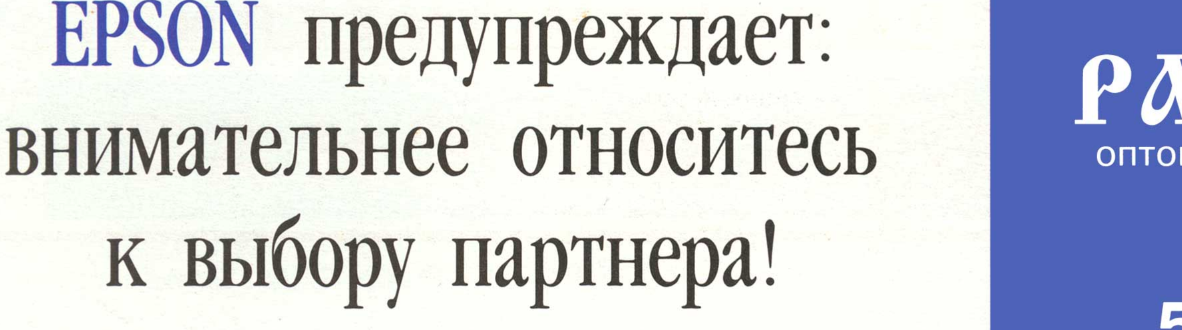




Название	Оригинальность	Общеигровой интерес	Тактика (поле для ума)	Динамика	Дизайн (графика + интерфейс)
7th Legion	6/10	6/10	7/10	7/10	9/10
Ages of Empires	6/10	8/10	10/10	4/10	9/10
Army Men	4/10	2/10	5/10	7/10	7/10
Blood&Magic	7/10	5/10	8/10	3/10	6/10
Dark Reign	5/10	4/10	5/10	7/10	8/10
Dominion	5/10	5/10	5/10	7/10	9/10
Imperium Galactica	6/10	6/10	7/10	5/10	8/10
KKnD	5/10	7/10	5/10	8/10	10/10
Lords of the Realm II	7/10	2/10	7/10	1/10	8/10
M.A.X.	7/10	6/10	6/10	6/10	8/10
Myth	10/10	9/10	6/10	7/10	9/10
Red Alert	0(10)/10	10/10	7/10	7/10	9/10
Starcraft	6/10	9/10	8/10	7/10	9/10
War Diary	1/10	3/10	5/10	7/10	5/10
War Wind	6/10	5/10	8/10	6/10	9/10

Безусловно, эта сводная таблица не претендует ни на что большее, кроме как на предсказание. Потому что нельзя в точности оценить качество игры, пока не увидишь ее воочию, а мы в редакции не видели полные версии двенадцати из пятнадцати представленных стратегий. Исходя из имеющихся данных, мы предполагаем, что будет так. А как оно будет на самом деле – покажет будущее.

Max.View по Real-time Strategy составлен Иваном Самойловым





оптовая компания

STOP

5 ЛЕТ

БЕЗУПРЕЧНОГО СОТРУДНИЧЕСТВА

- Полный ассортимент
- Большой склад
- Еженедельные поставки
- Гарантийное обслуживание
- Четкая информация о складе, платежах, отгрузках
- Поддержка постоянных партнеров
- Цены



Тел.: (095) 288-3533, 972-3841, 972-1619, 972-1928.
Факс: (095) 288-5184.

ПО СТРАНИЦАМ INTERNET:

WORLD's CHAT

Минимальные требования: ***486DX2-66, 8 Mb RAM, Windows***

Ресурсы Internet — неисчерпаемы. Те, кто хоть раз вышел на связь с этой гигантской мировой компьютерной сетью, знают, что Internet — это огромное количество увлекательных мультимедийных WWW страниц, гигантские хранилища файлов, где можно отыскать любую интересующую вас программу или игру, множество IRC серверов, позволяющих познакомиться с пользователями из любых регионов мира. До недавних пор общение между клиентами Internet ограничивалось примитивной текстовой формой — вы видели на экране слова, печатаемые вашим собеседником, а свой ответ набирали на клавиатуре. Но совсем недавно появилась возможность не только "разговаривать", печатая слова, но и видеть на экране своего собеседника (а используя микрофон — даже слышать его голос). В Internet стали образовываться сервера, подсоединившись к которым, вы попадали в трехмерный мир, "населенный" такими же пользователями со всего мира, как и вы.

В этой статье я хочу рассказать об одном их таких коммуникационных серверов, который организован WORLDS NETWORK (www.worlds.net) и носит название Active Worlds Chat.

История развития

Первый сервер сети Active Worlds появился в конце 1993 года. Уже через несколько месяцев пользователями Worlds Net стали люди со всего мира. Worlds Net была первой фирмой в Internet, которая сделала виртуальные миры доступными для миллионов своих пользователей.

Active Worlds Chat появилась в конце 1994 года, но как отдельная программа стала использоваться только с середины 1995. Первоначально мир Active Worlds Chat был очень мал. Сейчас это — гигантская космический комплекс, состоящий из шести отсеков. Кроме того, если вы приобретете полную версию, то получите доступ к другим интересным местам (например, Эдемский Сад, или Шервудский Лес).

Немного об инсталляции

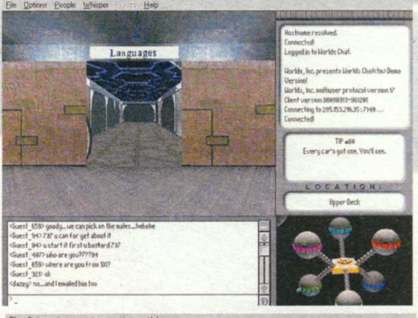
Работающую демо-версию Active Worlds Chat можно скачать по FTP с сервера ftp.worlds.net. Она поставляется как в одном файле на 5 мегабайт, так и в 4 файлах, по 1.2 мегабайта каждый (время перекачки зависит от качества вашего PPP-соединения).

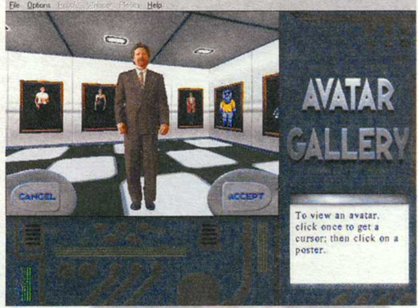
Active Worlds Chat (в дальнейшем A.W.C.) использует функции DirectX (версия 2.0 и выше), а также программный пакет Microsoft WinG (он входит в установочную версию). Если хотите свободно ходить по всему космопорту, не застревая у дверей в ожидании, пока прогрузится музыка, то необходим P-90 с 16 мегабайтами памяти (вообще, если игра тормозит — рекомендуется выключить звук и музыку). Скорость PPP или SLIP-соединения должна быть, как минимум, 1 килобит в секунду. Мышь — необязательна (шутка).



Выбор лица

При первом запуске A.W.C. вы попадаете в галерею образов. Здесь на ваш выбор предоставлено около тридцати различных героев, начиная от фантастичес-





ких, типа Алисы (из Страны Чудес) и графа Дракулы, и заканчивая вполне обычными людьми. Чтобы "примерить" приглянувшийся "костюмчик" — щелкните левой кнопкой мыши, а затем наведите курсор на понравившейся портрет и снова щелкните левой кнопкой. Теперь вы сможете узнать, как будут видеть вас другие пользователи A.W.C. Затем, щелкнув на кнопке "Log On", вы перемещаетесь в центральный зал космопорта.

Земля в иллюминаторе...

Земли, правда, не видно, но зато полным-полно комет, ярких звезд и астероидов. Итак, вы переместились в центральный зал космопорта. Что дальше? А дальше, в принципе, и начинаются ваши приключения на гигантском космическом комплексе.





INTERNET WORLD'S CHAT



Несколько слов о тех местах, которые вы можете посетить. Весь космопорт разделен на шесть больших отсеков, не считая центрального комплекса. Каждый из шести отделов космопорта содержит телепортатор в один из миров A.W.C. Телепортаторы доступны только в зарегистрированной версии — Active Worlds Chat Gold. Так что для демо-пользователей там ничего интересного нет. А вот побродить по центральному комплексу стоит!

Центральная часть космопорта имеет три этажа, перемещаться между которыми можно на лифте. На каждом этаже есть несколько тематических отделов. Например, на третьем расположен отдел "Языки" (Languages), соответственно подразделяющийся на секции: "азиатские языки", "европейские языки" и т.д. Или другой пример. В разделе "Развлечения" можно найти собеседника и поговорить о книгах или новых фильмах. И, конечно, о компьютерных играх.

В A.W.C действуют те же законы, что и в реальном мире. Например, ваш голос могут слышать только шесть человек, которые находятся ближе всего к вам. Вы также можете видеть только своих шестерых соседей. Поэтому, когда вы перемещаетесь по космопорту, то видите, как пропадают образы одних и появляются изображения других.

Ну и, конечно, A.W.C. имеет все опции обычного коммуникационного сервера. Можно выбрать кого-нибудь из собеседников и переговариваться с ним шепотом, так, чтобы вас никто не слышал. Вы способны разговаривать сразу с тремя пользователями, а также отключать реплики остальных посетителей, чтобы они не засоряли разговор. С помощью удобных ниспадающих меню вы всегда сможете найти нужного вам человека и поболтать с ним.

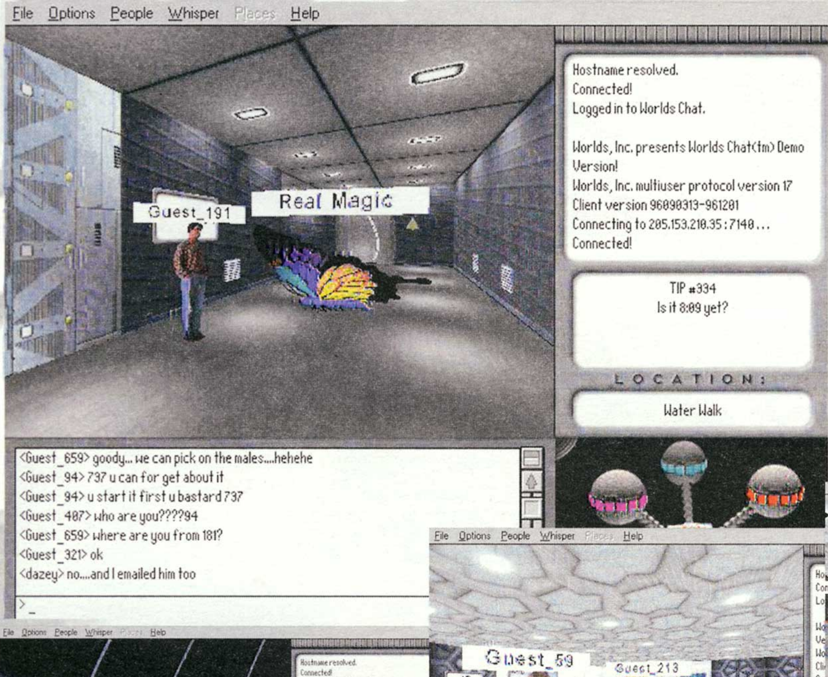
Но учтите, в виртуальном мире можно нарваться и на грубость. Например, когда я первый раз вошел на A.W.C., один из посетителей спросил меня: "Ты откуда, ViV?". На что я гордо ответил: "Russia!". И тут же получил едкое замечание в свой адрес: "ViV, ты, наверное, коммунист! Butt Gottoff — Vseiagda Gottoff (особенности написания соблюдены).

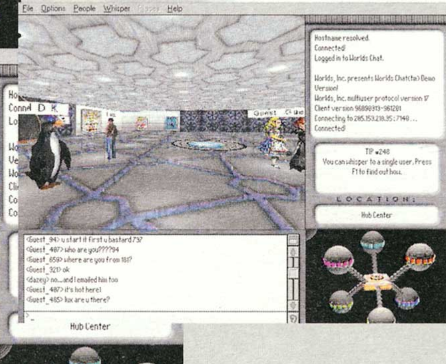
Иногда можно попасться на так называемую запись. Обычно все начинается очень просто: к вам подходит кто-нибудь из посетителей и предлагает познакомиться. Затем, когда вы отходите в уголок, вам начинают задавать разные щекотливые вопросы (о сексе, о любви, о смысле жизни). В конце же разговора вам гордо объявляют: "Извини, парень, мы тут записали наш разговорчик, и через неделю он появится в рубрике новостей". Будьте уверены — смеяться все будут долго...

• • •

Итак, подводя итоги, можно сказать, что, на данный момент, A.W.C. — единственная в своем роде трехмерная коммуникационная программа со столь широкими возможностями (я не учитываю игровые среды Multiplayer User Dungeons /MUD/ плана Meridian 69, не относящиеся к коммуникационным). И если у вас есть доступ к Internet, обязательно побывайте на этом фантастическом космическом комплексе!

Игорь Власов





LucasArts Entertainment Company Presents

REBELLION

THE STAR WARS STRATEGY GAME

Жанр: Космическая стратегия **Первый квартал 1997 года**

*"Звездные войны" дали **LucasArts** вселенную с бесчисленными возможностями. Глубокая стратегическая игра, подобная Rebellion, предоставляет для LucasArts удобный случай выдвинуть "Звездные войны" за пределы жанра".*

Том Байрон (Tom Byron),
менеджер по продажам, LucasArts

Не так давно появился Red Alert. Имеет ли это какое–нибудь отношение к данной статье? Да никакого, помимо того, что Гэймер, слишком долго пробыв в кабине Mammoth Tank среди заснеженных русских просторов и будучи дважды подбит, в итоге простудился, и теперь отогревался в кресле под пледом, вооружившись чашечкой кофе, древним выпуском журнала "PC Gamer" и плохим настроением.

— Чаво, свежак про Rebellion? — осведомился он, подхрипывая при каждом слове.

— Да ну тебя, не мешай! Напишу — прочтешь.

Должно быть, Гэймер действительно пребывал не в лучшем своем расположении духа, если не огрызнулся, не обиделся и даже не перенес меня в какой–нибудь Hunter Hunted на роль инопланетного монстра. Вместо этого, он мирно изрек:

— Ну... о'кей, парень. Одно условие: когда докончишь, я тоже наскрябаю пару слов.

— Как твоей душеньке угодно, — я пожал плечами. Да пусть пишет, мне–то что! Хотя, с другой стороны, мало ли чего эта образина понаписать может...



Тенденции и следствия

Захватившая игровую индустрию "стратегическая" гонка расшевелила и такого гиганта, как LucasArts. Оно и понятно: во времена, когда за real–time стратегии берется каждый второй, когда не остаются в стороне даже такие колоссы, как Sierra, Activision или Epic, компания LucasArts не могла стать исключением.

Впрочем, Rebellion не будет расшифровываться на практике как "Звездные войны" встречают Command&Conquer ". Скорее, это задел в область Master Of Orion и недавно вышедшего Fragile Allegiance. Rebellion разрабатывается не под родной крышей, как это происходит с большинством выпускаемых на LucasArts игр, а в Cool Hand Entertainment. И опять же, это весьма типично. В последнее время, пытаясь догнать современные тенденции, многие фирмы берут на вооружение разработки доселе едва известных групп, как, например, Interplay сейчас издают KKnD.



Rebellion — космическая стратегия, где события происходят в подобии реального времени. Вы становитесь во главе Содружества Бунтовщиков (Rebel Alliance, иначе Rebellion) либо Империи (Empire), с тем чтобы возглавить битву за господство в галактике.

Ключ ко всему — дипломатия

В Rebellion будет 200 миров, в той или иной степени пригодных для освоения. Не исключено, что многие из них окажутся знакомыми вам по фильмам.

Большим достижением игры станет то, что немалое число миров населены другими





численных звездолетов, таких как X-Wing, TIE Fighter, Star Destroyer, Calamari Cruiser, Blockade Runners и даже гигантских Death Stars, величиной с небольшую планетку. Перетягивая других правителей на свою сторону, вы получаете их людские резервы и новые технологии.

Rebellion базируется на сюжете "Звездных войн", поэтому вы можете призывать для выполнения миссий всем известных героев, таких как Luke Skywalker, Han Solo, Darth Vader, Chewbacca и других. Введение героики плана Warlords II в среду космической стратегии я бы расценил как шаг вперед для всего жанра. Навыки героев заслуживают того, чтобы призывать их на службу, однако всегда существует вероятность попадания героев в плен к противнику. А потеря героев является невосполнимой утратой.

Чтобы победить в игре, надо захватить императора либо Дарта Вейдера, если играете за повстанцев, или же предводителя Rebellion, если играете за Империю.

У вас будут и советники. Когда играешь за бунтовщиков, то это роботы C-3PO и R2-D2. При игре за Империю — зловещие дроиды.

расами, прямо не задействованными в конфликте. Ключ к победе — привлечение их правителей на свою сторону, и поэтому одним из главенствующих движущих сил игры становится дипломатия. От вашей способности добиваться лояльности и готовности сотрудничать зависит успех всей борьбы. Однако, здесь возможны сразу два отрицательных момента. Во-первых, отягощенность дипломатическими перипетиями способна в корне убить игровой процесс, превратив стратегию в политический симулятор типа Cyber Judas (я, конечно, утрирую, но тем не менее). Во-вторых, и это гораздо важнее, высокоразвитая дипломатия предполагает высокоразвитый компьютерный интеллект с проработанностью ситуационного поведения компьютерных правителей. А добиться от компьютера разумного поведения там, где надо не стрелять и увораживаться от пуль, а говорить, — это, скажу я вам, безумно сложно. И если интеллект не будет здесь проработан максимально, то готовьтесь к тому, что, найдя методом проб и ошибок беспроигрышный метод привлечения других рас на свою сторону, вы исчерпаете свой интерес к игре. Впрочем, шут с ним. Едем дальше.

Наравне с дипломатией, важным компонентом Rebellion будет менеджмент ресурсов. Добыча полезных ископаемых станет источником для возведения бес-

Бой. Multi-player

Для космических битв предусмотрен автономный движок, позволяющий игроку переключаться на карту пространства, где происходит бой, и в режиме реального времени руководить кораблями своего флота в симулированном трехмерном пространстве. Жаль, что в Rebellion не захотели подключить движок X-Wing и TIE Fighter — тогда можно было бы забираться в кабину и воевать самолично, сидя в кабине одного из звездолетов. Но, что поделаешь, чего не будет, того не будет.

Остается добавить, что в Rebellion предусмотрены сетевая и модемная игра. LucasArts сейчас раздумывают над тем, не

сделать ли им Rebellion доступным для сражений по Интернету.

Собственно, это вся информация на сегодняшний день. Далее я уступаю место за клавиатурой Гэймеру — помните, этот тип хотел сказать пару слов?..

Иван Самойлов и Гэймер





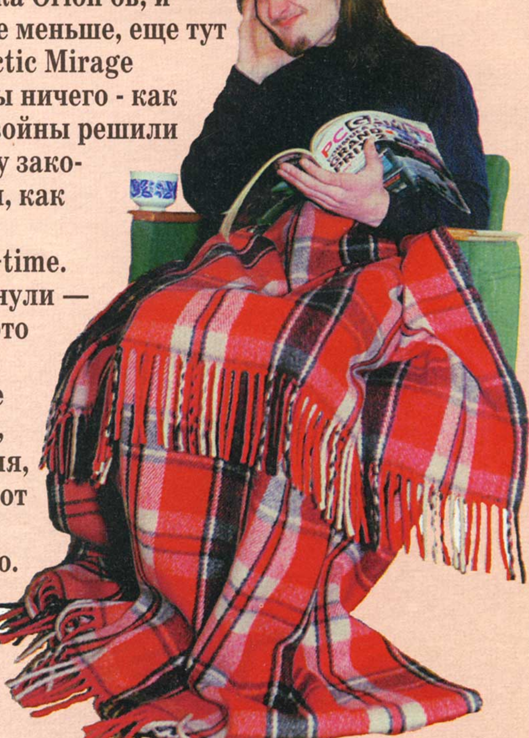


Мнение Гэймера о Rebellion

Хелло! Чего этот Самойлов наплел — большого отношения к действительности не имеет.

Я это вижу так. Радоваться не от чего — нас опять хотят посадить старье гамить. Накапываем ресурсы, клепаем флот, укатываем соседей, чтоб технологии и пиплов давали, и — вперед! Оно, конечно, тоже неплохо, да и LucasArts, как-никак, но только ужо есть и парочка Orion'ов, и Star Control'ов не меньше, еще тут разные там Galactic Mirage обещают, и все бы ничего - как вдруг звездные войны решили под space strategy закосить! Обрадовали, как же!

Ну, бой real-time. Ну, сюжет навернули — памятник им за это подле статуи Свободы. Не, я не спорю, оно круто, но, хоть режь меня, хоть бей, а я уже от "Звездных войн" уставать начинаю. Эй, Lucas! К Вашему сведению, подобное зовется эксплуатацией кассовой темы!

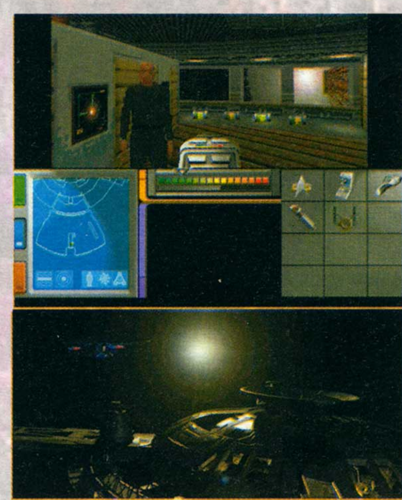


STAR TREK GENERATIONS

Игра основывается на одноименном кинофильме, слабо известном в России и достаточно популярном в Штатах, как и все фильмы серии Star Trek. В создании Generations задействованы Viacom, Microprose и Spectrum HoloByte (последний является основным разработчиком), лицензия предоставлена кинокомпанией Paramount и Simon&Shuster. В озвучивании заняты Патрик Стюарт, Малькольм Макдауэлл и другие актеры, снявшиеся в фильме.

Игровая структура Generations отдаленно напоминает такие мультижанровые игры, как Cyberia и Inca. Generations будет представлять собою микс из action с видом глазами героя, космических баталий с развернутой системой управления кораблем, межзвездной картографии (логический поединок, общая цель которого — выявить местонахождение противника на десяти мирах), а также массы видеороликов. В дополнение к тому, можно играть за любого из лидирующих Star Trek'овских героев, представленных в Generations. Согласитесь, звучит весьма притягательно.

Однако, представленные на интернетовском сайте Spectrum HoloByte кадры из игры несколько разочаровывают. Вполне вероятно, что, погнавшись за жанровым разнообразием, Spectrum HoloByte сделают уродца, с упрощенным игровым процессом и устаревшей графикой. В таком случае, игра сможет найти своего покупателя в среде поклонников кинофильма. А значит, в России, где про киноэпопеи Star Trek едва ли многие наслышаны, у Generations не останется никаких шансов на успех.



Предполагаемый срок выхода игры — январь 1997 года. Впрочем, ее выход уже дважды переносился на месяц, так что... Что ж, зато наверняка известно, что Generations пойдет под Windows 95.



STAR TREK VOYAGER

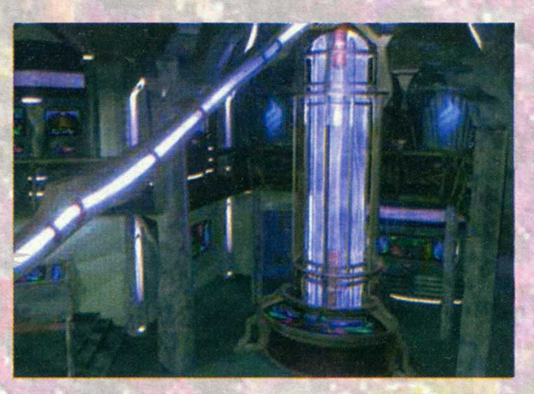




В свое время по американскому телевидению демонстрировался сериал Star Trek: Voyager голливудского колосса Paramount, пользовавшийся у публики постоянным успехом. Данная игра выпускается на Viacom по сюжету этого сериала.

Отправившаяся на задание часть команды космического корабля Voyager оказывается в плену у жестокой казонской секты, и оставшийся экипаж попадает в сложнейшее переплетение событий, инспирированное самыми прозорливыми и зловещими противниками из всех, с кем ему доводилось иметь дело. Роль игрока состоит в том, что, будучи капитаном корабля, он должен возглавить остатки команды и провести своих людей через препятствия, уготованные игровым сюжетом. Что касается сюжета — он будет включать в себя 4 эпизода, причем в каждом будут уникальные планеты и расы.

- Реалистичная SVGA-графика, наиболее анимированные по сравнению с прочими Star Trek'ами участники команды.
- Насыщенный игровой процесс (во всяком случае, так обещают — не исключено, что это будет еще одна тягомотина типа Star Trek: Harbinger), стычки между звездолетами.
- Головоломки, основанные на научной подоплеке среды Star Trek.
- Можно будет контролировать команду Voyager.



Выход Star Trek: Voyager запланирован на начало 1997 года, под Windows 95.

PREVIEW

Жанр: Космическая стратегия
1 января 1997 года

Galactic Mirage
The Grand Ambition

"Космическая тема не дает покоя разработчикам игр с давних пор. И отнюдь не со времен Star Control II и Master of Orion, а с куда как более ранних времен (как минимум, можете вспомнить Millennium). Однако, такого бума, как ныне, не наблюдалось никогда. За относительно непродолжительный период времени появляются Star Control III, Fragile Allegiance, Master of Orion II, готовятся к выходу гексагональный Star General, Pax Imperia 2, и даже LucasArts решили передвинуть свои "Звездные войны" на стратегическую почву, замыслив Rebellion..."

Гэймер *(подозрительно спрашивает, остановившись у меня за спиной и читая текст на дисплее монитора):* Это ты к чему клонишь?

Отвернувшись от экрана (ну что тут поделаешь, теперь ведь все равно не даст работать!), принимаюсь объяснять на словах.

– Galactic Mirage – его разрабатывает Firestorm Production, а издает Virgin – является одним из вторичных порождений захватившего игровую индустрию бума и следует в хвосте у таких игр, как Ascendancy и Master of Orion. Ничего кардинально нового он собою не являет...

Гэймер подтаскивает стоящую поблизости табуретку, и для меня становится очевидно, что если мне и удастся сделать статью по игре, то случится это не раньше, чем я напишу ее на словах – для ушей его сиятельства Гэймера.

Гэймер *(принимая позу заинтересованного слушателя):* Если этот Galactic Mirage – туфта, то на фиг ты про него строчишь?

Так, еще ничего не понял, а уже придрался...

– Новизна – да, ее в Galactic Mirage не так много. Но в целом эта игра заслуживает самого пристального внимания.

Гэймер: Это почему?

– Главной отличительной особенностью Galactic Mirage является тщательнейшим образом проработанная и детализированная система управления колониями. В колониях одновременно происходит несметное количество процессов, и если не все, то абсолютное их большинство являются контролируемыми со стороны игрока. Исследовательские разработки, торговля, учет движения финансов, дипломатические контакты, развернутый менеджмент добычи полезных ископаемых, промышленный и стратегический шпионаж, и все это на уровне нескольких колоний. Учти, перечень далеко не полный.

Гэймер: Я так секу, гамеса идет под девяностопятыми, и тут многооконная система. Угадал?

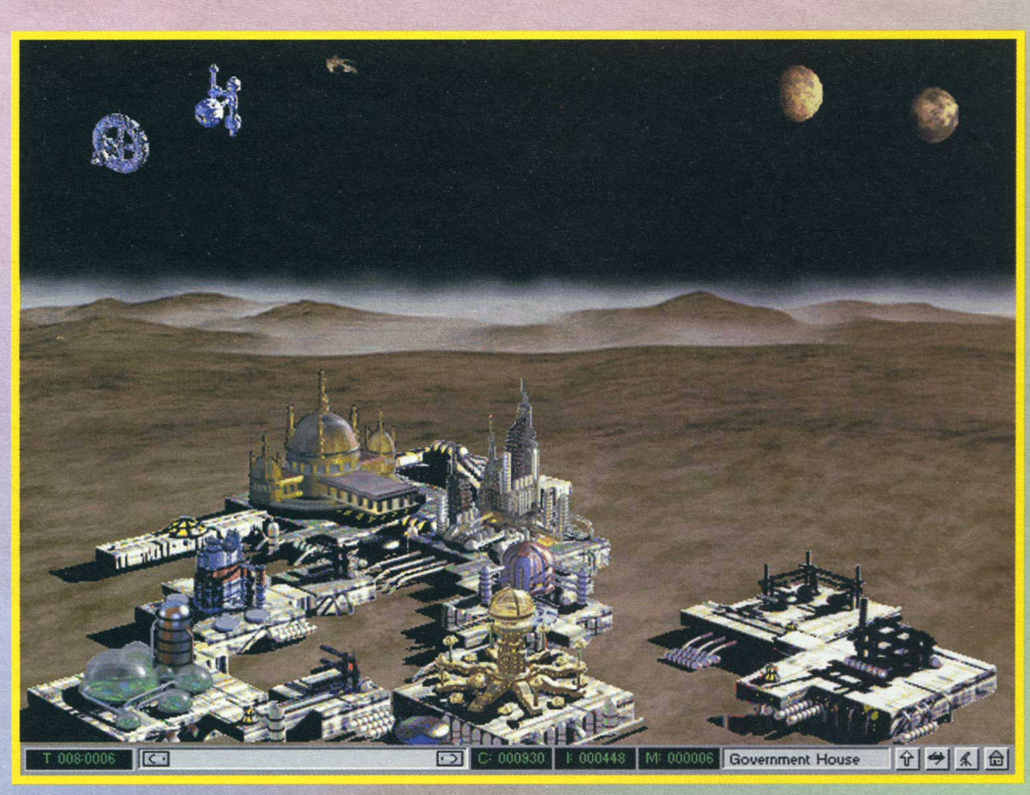
– В точку. Galactic Mirage будет работать под Windows 95, и благодаря этому удастся одновременно открывать по несколько окон, отслеживая происходящее сразу на нескольких направлениях.

Гэймер: Уловил. Теперь давай поконкретнее, а то, когда ты заворачиваешь про менеджмент ресурсов, у меня уши вянут!

"Чтоб они у тебя навсегда завяли", – мимоходом подумал я, и продолжил рассказывать.

– Можно и поконкретней. Особенности Galactic Mirage состоят в следующем.

Подобно Reunion, при освоении других планет часто обнаруживаются древние артефакты, которые позволяют подстегнуть наращивание военной мощи. Далее, игра протекает в подобии реального времени, как тот же Reunion и Fragile Allegiance. Космическая битва тоже проходит в реальном режиме, причем игрок может отдавать кораблям приказы о нападении, отступлении, вплоть до захвата вражеских звездолетов противника во время боя. И, что еще более приятно,





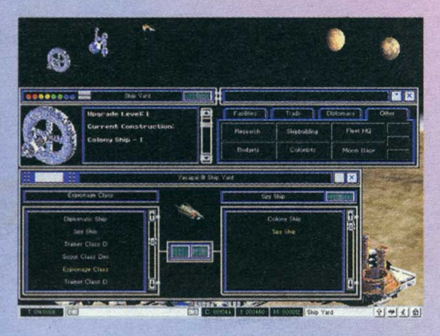
если нет желания управлять сражением – можно передоверить руководство одному из своих советников, каковых намечается огромное количество.

Гэймер: Ага, есть советники? То есть менеджмент ресурсов они могут делать?

“Вот привязался...”

– Именно. Вот что говорит Al Nelson, один из разработчиков (я взял со стола исписанную мелким почерком бумажку): “У вас будут многочисленные помощники с искусственным интеллектом. Качества этого интеллекта (осмотрительность, агрессивность и т.д.) вы сможете задать сами в начале игры, выбрав ту или иную расу и немного “подкорректировав” ее. Вы можете переложить на плечи своих советников всю рутинную работу, связанную с развитием колоний и управлением флотом”.





Гэймер: Советники – такие же дурные, как в Civilization?

– Гэймер, не богохульствуй! Не такие уж они там и дурные.

Гэймер *(презрительно):* Да ну!

– Как бы то ни было, я неверно выразился. Не советники, а управляющие, и, соответственно, одними советами у них дело ограничиваться не будет. А во-вторых, что касается компьютерного интеллекта, то разработчики утверждают, что при программировании AI используется та же технология, которая применяется при проектировании современных промышленных роботов. Если тебя это волнует, то права на алгоритм принадлежат Inform Software, и называется он fuzzyTECH.

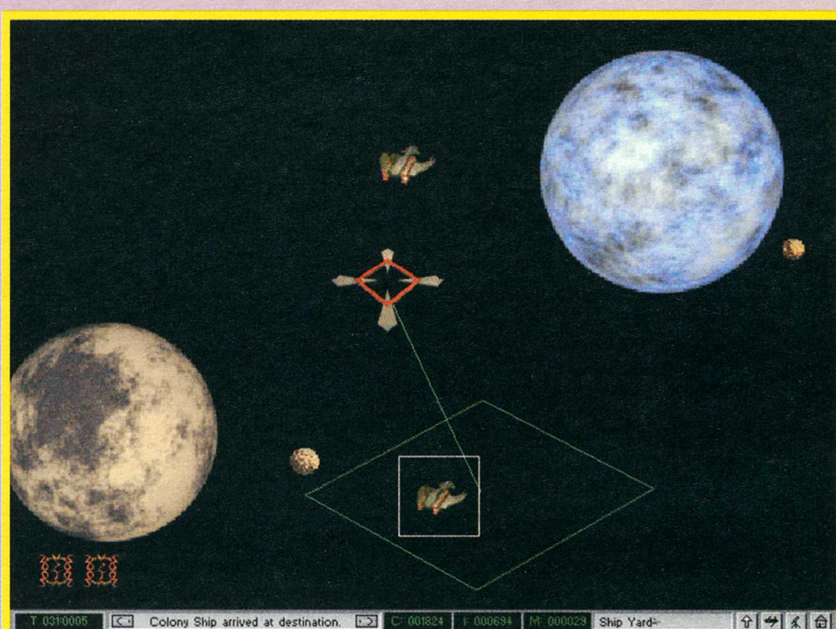


Гэймер *(издевательски):* Круто! А ты сам-то знаешь, в чем эта технология заключаться будет?



По счастью, я знал.

– При принятии решения генерируется так называемый fuzzy code, позволяющий взвесить различные оценки и сделать выбор, который кажется наиболее адекватным в данной ситуации.



В следующий раз, в похожей ситуации, компьютер может повести себя уже совсем по-другому.

Гэймер *(переходя к более интересной для него теме):* Наземные бои есть? Танчики, ракеты?

– Врать не стану – не знаю. Вероятно. И, собственно, я уже обо всем самом главном тебе рассказал. Надо еще добавить, для полной картины, что в игре будет генератор кампаний, а также пачка сценариев на выбор, среди них – сценарии с собственной сюжетной линией. И само собой, будет присутствовать возможность игры по модему и через сеть.

Гэймер *(поднимаясь со стула и хлопая себя ладонями по коленям):* Это радует.

С этими словами Гэймер ушел переваривать услышанное, а заодно играть во Fragile Allegiance, который хотя и поругивает, но, видать, немного уважает. А я принялся в общих чертах записывать наш с ним разговор. Что получилось – то вы читаете.

Star Walker



STAR GENERAL

Star General — очередной wargame, продолжающий серию Panzer и Fantasy General. События, как видно из названия, на сей раз разворачиваются в космосе, и вместо нацистских эскадрилий и огнедышащих драконов вам теперь противостоят звездолеты инопланетных рас.







- Сражения происходят как в открытом космосе, так и на поверхности планет.
- Сделан шаг в сторону стандартных космических стратегий, т.е. вы можете создавать колонии, строить фабрики и военные базы, организовывать добычу ресурсов, и прочее подобное в том же духе.
- В Star General поддерживаются модемная и сетевая игра.

Впрочем, не будем долго распространяться на тему того, что будет — лучше взгляните на кадры из игры. Надеемся, вам все станет понятно и так.



Выход Star General намечен на конец 1996 года.

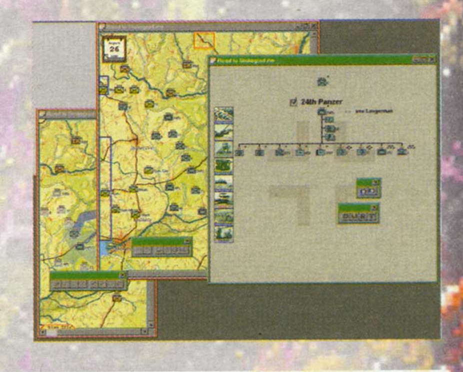
ROAD TO MOSCOW

Если Arsenal смогут реализовать гексагональную wargame Road to Moscow на задуманном уровне, то не исключено, что им удастся достичь в среде поклонников данного жанра культового статуса.

Road to Moscow — это Великая Отечественная война периода 1941–1945, преимущественно на территории СССР, где игроку предоставляется возможность сражаться как на стороне советских войск (STAVKA), так и германских (OKH). Основное внимание в Road to Moscow уделяется командованию армиями и планированию оборонительных и наступательных операций.



- Так называемый "continuous–time": постоянное течение времени, 24 игровых часа пробегают за 15 секунд, месяц занимает 5–7 минут (если не пользоваться паузой). Итоги боев определяются за восьмичасовые промежутки.
- Непрерывное поступление докладов о готовности юнитов, прогрессе развертывания воинских соединений и прочем подобном; разнообразная информация о дислокации войск, о выполнении отданных им распоряжений (возможны 4 варианта действий: атака на прорыв, позиционная перестрелка, контратака и разведка). Table Organisation Browser — сводная таблица действий армии — позволяет отображать более 15 тысяч юнитов.
- Используемый масштаб карты – 1:2.000.000, от Мурманска и Архангельска на севере до черноморского побережья Турции на юге.
- На данный момент известно о следующих военных кампаниях, которые будут представлены в игре: Ленинград, бои на киевском направлении, операция Блау (май 1942 — февраль 1943), наступление на Москву (сентябрь 1941 — апрель 1942). Кроме того, будет ряд сценариев (в т.ч. Сталинград), фрагменты из которого вы можете видеть на сопровождающих статью screen–shot'ах. В сценариях основной акцент делается на историческую реалистичность, включая характер поставок продовольствия и оружия.



В дальнейшем, в случае успеха Road to Moscow, Arsenal планирует выпуск Road to Paris (посвящено кампаниям Ромеля, выход — конец 1997 года), Zhukov's Campaigns (вторая декада 1997 года).

Road to Moscow появится в январе 1997 года, исключительно под Windows–95 . Ожидаемые системные требования: DX2–66 и 16 Mb RAM.



Жанр: 3D аркадный авиасимулятор
Декабрь 1996 года — январь 1997 года

PREVIEW SandWarriors: CHARIOTS OF THE GODS

Сет и Осирис: судьба Земли в твоих руках

Эта игра может быть смело классифицирована как трехмерный аркадный авиасимулятор. Формируя игровую среду, разработчики из Gremlin Interactive рискнули смешать древнюю египтянскую мифологию с футуристическими супертехнологиями будущего; добавьте к этому апокалиптичний сюжет, добавьте мощнейший графический движок (по заявлением некоторых авторитетных зарубежных изданий — один из мощнейших среди существующих), добавьте динамичность и последовательность игрового процесса, и можете считать, что знаете о SandWarriors все. Или почти что все.

В 6225 году нашей эры на опустошенной планете Тауи (в системе звезды-гиганта Орион) две нации ведут безжалостную борьбу друг с другом. Одна из наций зовется домом Сета, другая — домом Осириса (точнее, не столько сами нации, сколько их правительства). Предмет их борьбы заставляет всякого из нас с вами пожелать им грызться в междоусобице вечно — потому как победивший соберет экспедицию и покинет умирающую планету, чтобы поселиться на другой планете, кажущейся народам Тауи воплотившемся в реальности раем. Если еще не догадались, то эта планета зовется Землей, и предсказать, что случится с ее "туземными обитателями", если подобная экспедиция все-таки произойдет, не составит большого труда...

А смешнее всего то, что вы должны будете включиться в войну на стороне одного из двух домов (а точнее, на стороне дома Осириса), тем самым приближая гибельный час своей родной планеты. И когда понимаешь, что поневоле вынужден исполнять в игре роль иуды, приходит восхищение остроумием сценаристов, сумевших из ничего сделать нечто, заставляющее призадуматься и... включиться в игру с удвоенным энтузиазмом.

Дом Осириса и его заклятый враг дом Сета стремятся к тотальному уничтожению один другого. В дополнение к тому, осирианцы лелеют мечту отомстить за убийство своего лидера, Божественного Правителя Ориона — событие, которое и послужило поводом для войны. Сюжет усложняется еще и тем, что оба дома тщетно пытаются найти ключ к нахождению древней технологии, считающейся тайной древней Тауи. Использование этой технологии позволит прекратить междоусобицу (хотя бы временно) и провести экспансию на Землю.

Звания и задания

Вы начинаете игру, будучи в звании солдата низшего ранга дома Осириса. Ниже низшего ранга званий не предусмотрено, так что не рассчитывайте на то, что ваш первый летательный аппарат будет чудом современной технологии. То есть чудом-то он, судя по всему, будет, но только в совсем другом значении (фраза "чудо в перьях" знакома?). Но зато и задания поначалу даваться будут не из самых тяжелых, чаще всего разведывательные рейды да "чудовищно" опасные операции по вывозу всякого разного имущества из зоны боевых действий.

Выживая и самосовершенствуясь, вы будете потихоньку ползти вверх по служебной лестнице, подклеивая новые погоны на расширяющиеся от гордости за собственную персону плечи, получая в распоряжение мощные корабли, а вместе с ними — соответствующую новому положению ответственность. Для каждой миссии — свое задание, причем вы можете самолично выбирать, какие из нескольких целей будут приоритетными к выполнению. Например, уничтожение вражеского радара подкосит систему связи между отрядами противника, а аннигиляция аэродрома увеличит промежуток времени, требуемый для организации воздушной обороны.

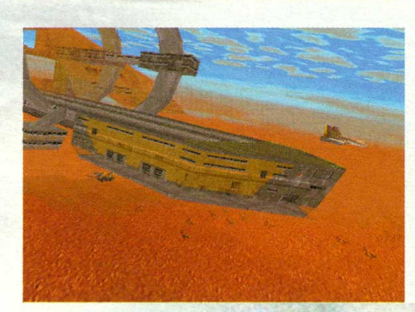
Технологии будущего в применении к практике

В SandWarriors намечается сделать 20 летательных аппаратов, экипируемых, увы, всего лишь десятью видами оружия. Хотя, ассортимент этих десяти видов выглядит вполне внушительно: от обычных пулеметов до ракет с ядерными боеголовками. Всего будет 30 миссий.

Игровой мир, по замыслу разработчиков, будет огромных размеров (но вряд ли столь же большим, как, скажем, в JetFighter III). Пролетая над просторами Тауи, вы сможете наблюдать полный спектр архитектурных сооружений, от задымленных городских агломераций до покрытых плесенью времен храмов и пирамид. Ключевые наземные мишени нередко патрулируются гигантскими воздушными судами (иначе не скажешь), способными, если я не ошибаюсь (но могу и ошибаться), выпускать из своих недр по нескольку истребителей каждый. Помимо того, конечно же, будут и наземные войска: пехота, танки, артиллерия и зенитки. Над воздушными пространствами царят бомбардировщики, истребители, тяжелые вертолеты...









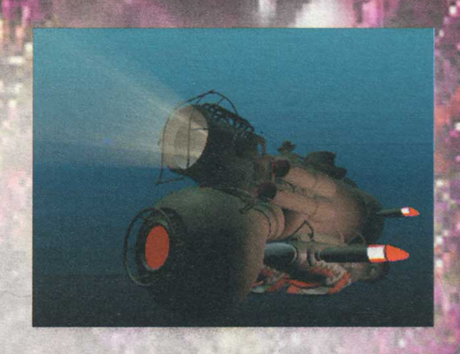
Жизненная достоверность в SandWarriors присутствует, и одним из ее проявлений станет реальная смена дня и ночи. Например, можно вылететь на миссию утром одного дня, а вернуться вечером следующего.

Планируемые системные требования: Pentium, 16 Mb RAM, Windows 95.

Иван Самойлов

PREVIEW

CREATION



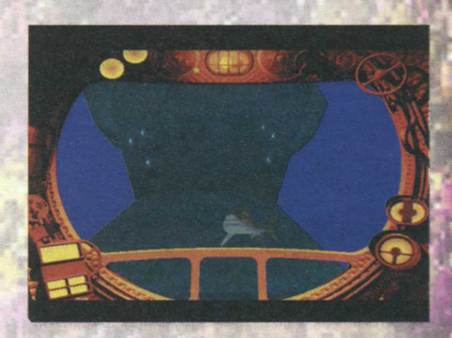
Основным отличием грядущего Bullfrog'овского Creation будет потрясающе воссозданный подводный мир. По заявлению разработчиков, Creation станет "одной из самых красивых игр на PC".

Загрязнение воздуха и радиация, накопившиеся за десятилетия разрушения, подтолкнули Землю к бесславному концу: планета сделалась непригодной для обитания. Поверхность Земли обратилась в пустыню, и жизнь сохранилась только в морях и океанах.

Группа людей, закаленных в борьбе с земными бедствиями, построила на отдаленной планете огромный водный мир, получивший название "Creation". В него были транспортированы выжившие подводные обитатели. Будучи одним из хранителей Creation, вы, управляя батисферой, должны следить за производящими водоросли фермами и косяками рыб. Дельфины и киты водного мира, эволюционировавшие до интеллекта и обучающиеся в предназначенных для них школах, являются вашими основными помощниками.

В мире Creation периодически зарождаются новые формы жизни. Люди, хранители Creation, привыкли к этому, и когда обнаруживаются скопления неизвестных ранее грибных наростов, их изучают и забывают. Однако, позабытый всеми гриб является наркотиком, вызывающим чуть ли не мгновенное привыкание и меняющим сущность того, кто его потребляет. Ранее дружелюбные дельфины и киты вдруг разом становятся психически нестабильны, начинают испытывать приступы агрессии. Задача игрока — уничтожить скопления грибка и помочь подводным обитателям. Положение усложняется тем, что вскоре о грибке узнают мафиозные элементы, которым он сулит немалые денежные доходы.





- Естественное освещение под водой и ультрареалистичный подводный мир. Новые технологии установки источников света.
- Многие месяцы потрачены на изучение законов движения рыб; ныне, выявленные закономерности превращаются в движение трехмерных графических моделей.
- Платформы: PC, Sony PlayStation, Sega Saturn.

Creation выйдет в первых месяцах 1997 года под издательской маркой Electronic Arts.

PREVIEW

CARMAGEDDON

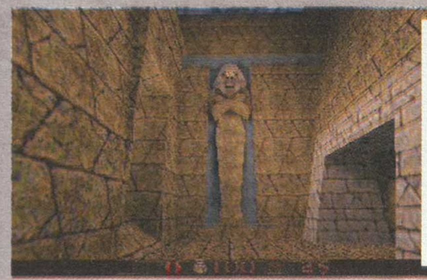
В первой половине 1997 года игровой мир обогатится еще одним клоном незабвенного Death Track. Разработчики из SCI под издательской маркой GT Interactive планируют выпустить новые "дорожные войны" — Carmageddon.

Carmageddon — автосимулятор, где игроку предоставляется значительная свобода в выборе методов достижения победы. Можно пытаться первым прийти к check point'у, честно отмотав положенное количество кругов. А можно таранить и крушить машины соперников, устилая путь к финишу горящими остовами...

Более подробно о Carmageddon читайте в последующих выпусках журнала.



HEXEN II







Приближается час выхода третьей и, если руководствоваться сюжетом, заключительной части трилогии Heretic — Hexen. Объединяющим фактором этих игр, помимо сделанного еще при запуске Heretic заявления разработчиков о готовящейся трилогии, являются чудовищные "боссы" финальных уровней, называемые Serpent Riders (наездники на змеях). В Hexen II игрокам предстоит сразиться с последним из этой троицы.

Вообще, Raven Software неплохо устроились. Id Software, выпустив культовую игру всех времен и народов — DOOM, предоставили (не безвозмездно, конечно) ее движок в распоряжение Raven, которые, сильно его переиначив и дополнив по собственному усмотрению, создали Heretic. В отношении игрового процесса это был тот же DOOM, но сильно усложненный и с массой таких нововведений, как магия, способность героя к полету и многим другим, чего DOOM'у бы и в кошмарном сне не привиделось. Последовавший затем Hexen по праву признается едва ли не самой навороченной action-игрой из числа существующих; его основным достижением, помимо улучшенной графики, введения троих различных героев вместо стандартного одного и изменений в области магии, стало великое множество головоломок и гигантизм уровней.

В 1996 году появился Quake — очередное победоносное творение Id Software (впрочем,. воспринятое не столь однозначно, как в свое время был воспринят DOOM). И, как повелось, вскоре Raven получили от Id quake'овский движок, на основе которого принялись мастерить Hexen II (рабочее название). И одновременно с этим стало очевидно, что Korax не был последним из Serpent Riders...



Жанр: 3D action
Второй квартал 1997 года

Можно не сомневаться, что Hexen II будет отличаться от простецкого и наивного Quake не в меньшей степени, чем первые две части трилогии отличались от двух первых DOOM'ов. По словам Chris Rhinehart из Raven, "все остатки Quake были вычищены из кода программы".

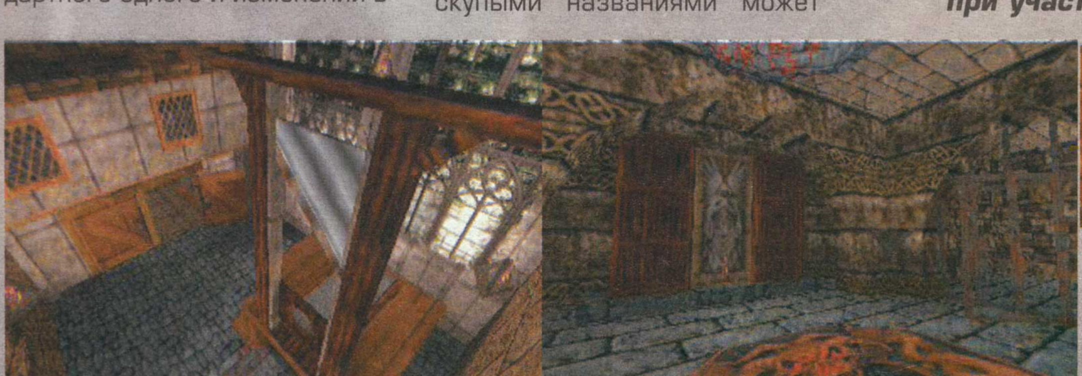
Героев вместо троих станет четверо: Paladin, Necromancer, Cleric и Thief. Причем, за этими скупыми названиями может скрываться нечто совершенно потрясающее, потому как три прежних героя делились на волшебника, бойца плюс нечто среднее между ними. А как прикажете думать, если теперь героев становится четверо?..

В распоряжении героев будет по пять видов оружия на каждого. А так как четыре из пяти орудий уничтожения каждого усиливаются с помощью Tome of Power, превращаясь при этом в нечто абсолютно иное, то можно сказать, что в Hexen II планируется 36 видов оружия.

К возможности полета, свойственной Heretic и Hexen, добавится реализованное в Quake подводное плавание (было бы глупо, если б его не было). Как всегда, готовьтесь к мириадам уникальных магических заклинаний и еще одни Raven знают к чему, а также к общеигровой сложности на уровне первого Hexen (а то и покруче...). Что касается графики, то о ней говорить бессмысленно — ежу понятно, что она будет не хуже, чем в Quake. А если судить по картинкам, то гораздо лучше. Не в плане качества прорисовки объектов и текстур, конечно, — движок-то один и тот же, — а по смысловому насыщению. Уж что-то, а воображение Raven'ов еще никогда не подводило.



Иван Самойлов,
при участии Гэймера







Жанр: **3D action с приключенческим сюжетом**
Апрель 1997



Jedi Knight

Первой реакцией Гэймера было недоумение.

— А чегой-то вы оба вдруг решили второй Dark Forces делать? О нем уж с полгода балакают! Где раньше-то были, сировы головы?!

Валерий пропустил оскорбление мимо ушей, а Игорь обиделся.

— Толковая информация о Jedi Knight только недавно как появилась! — возмутился Игорь.

— LucasArts решили сделать вторую часть новым этапом в развитии индустрии компьютерных игр, — попытался вразумить Гэймера более рассудительный Валерий.

— Счас, замахнулись! Что ни день, то новый жанр! Ха! Как же, поверила овца волку!

Гэймер недоверчиво фыркнул, однако первоначальной убежденности у него заметно поубавилось. "Кто его знает, может, и вправду чего-нибудь свеженькое учудили?" — явственно читалось на его давно не бритой физиономии.

История

— Давай по-порядку. Чего знаешь — то, значит, уже знаешь, — Валерий приготовился к обстоятельному рассказу. — Итак, в первой части ты играл за Кайла Катану — смелого и ловкого наемника, сражающегося на стороне повстанцев.

— И? — Гэймер тщетно пытался казаться скептичным, выдавая себя с остатком дробным перестуком пальцев по крышке стола.

— Ну вот. Кайл вернется в далекое прошлое и пройдет все испытания, чтобы стать рыцарем-джедаем. При этом он случайно узнает о плане семи темных рыцарей, решивших найти легендарную долину Джедаев и завладеть силой всех погребенных там воинов. В начале игры ты выбираешь, кем станешь играть. Если встаешь на защиту Добра, то сражаешься со всеми семью рыцарями, если на сторону Зла, то в случае победы становишься новым императором тьмы. Само собой, дальнейшее развитие сюжета пойдет в зависимости от сделанного тобой в самом начале выбора.

Игровые особенности

Гэймер надолго задумался. "Надолго" продлилось чуть более трех секунд.

— Отличия какие?

— Не, ну отличия, конечно... — Валерий немного замешкался, и тут же лишился инициативы.

— Полигональная графика, обеспечивающая полный 3D. Windows 95. Соответственно, Pentium 100 с 16 мегами, — принялся перечислять Игорь.

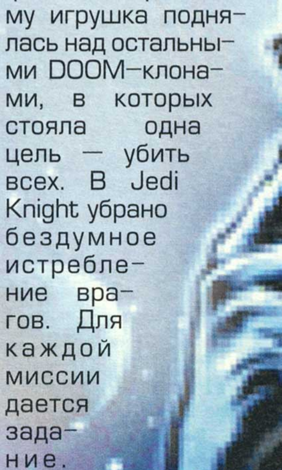
— И все?!!

— Погоди. Далее, в Jedi Knight уровни станут еще больше и запутанней, чем были. Навесные мосты, подземные переходы, лифты, телепортаторы, прочее подобное. Разноплановая местность...

— Все подчиняется законам реального мира, — вернул инициативу Валерий. — Так, например, если стрельнешь в стену дома из ракетницы, то стена развалится по кирпичикам.

— Хмм... — высшая степень задумчивости.

— Одним из достоинств Dark Forces было деление игры на миссии, — продолжал набрасывать факты Валерий. — Благодаря этому игрушка поднялась над остальными DOOM-клонами, в которых стояла одна цель — убить всех. В Jedi Knight убрано бездумное истребление врагов. Для каждой миссии дается задание.



Кроме того, в Jedi Knight появилась возможность запоминаться в середине эпизода.

— Ну наконец-то!

Вооружение

— Теперь у главного героя появится традиционное оружие рыцаря-джедая — лазерный меч, — Валерий саркастически усмехнулся. — Непонятно только, как это LucasArts только сейчас догадались применить такую простую и классную идею. Как и в первой части игры, из вооружения также имеются: винтовка штурмовиков, набор детонаторов и скорострельный плазменный пулемет. Известно, что появится мощная противотанковая ракетница и, вероятно, какие-то новые виды оружия.

— Ну, это не так уж и круто. Винтовки, ракетницы...

— Это еще не все. В комплекте средств уничтожения будет еще одно новшество. Теперь, как и любой рыцарь-джедай, наш герой сможет использовать свою духовную силу.

— А-хм? — Гэймер аж подпрыгнул на месте, едва не смахнув плед с дремавшего поблизости Ивана Самойлова. Тот, что-то недовольно пробурчав, попытался устроиться поудобнее и при этом окончательно проснулся.

— Играть начинаешь с достаточно ограниченными возможностями, — заговорил некоторое время отмалчивавшийся Игорь. — Но, после прохождения каждого эпизода, по мере накопления боевого опыта, Катане начисляются очки, и тем самым повышается уровень его духовной мощи. Становится доступна магия. Существуют определенные общие формы волшебства, как например излечение, способность видеть сквозь стены, невесомость и телекинез, но есть и кое-что, доступное только для Добра или Зла, смотря по тому, за кого играешь.

— А у кого сильнее? —

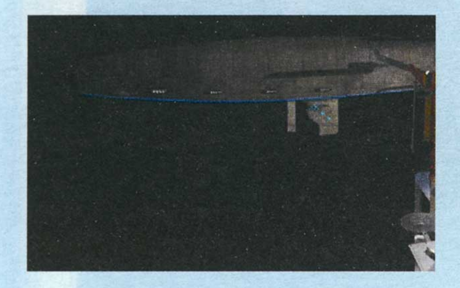
Гэймер улучил момент перейти к вопросам практики.

— Без понятия, — последовал лаконичный и четкий ответ.

— Хмм, а что хоть за спеллы? — несколько разочарованно осведомился Гэймер.

— Ну, например, при игре за силы Тьмы можно использовать "Руку Тьмы" — наверно помнишь, в фильме Лорд Вейдер как бы сжимает воздух пальцами, при этом провинившийся офицер хватается за горло и падает на пол.

— В Jedi Knight имеется легализованный crack— встроенный редактор, и можно создавать своих персонажей и новые уров-



ни, — невпопад заметил еще сонный Самойлов, направляясь на кухню с явным намерением сварить себе черный кофе.

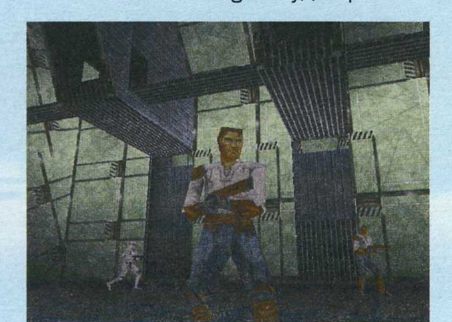
Игорь не смог за раз переключиться на новую тему, и право слова перешло к Валерию.



— Ну, это больше выглядит как настройка параметров. Редактор прост в обращении и удобен. LucasArts пошли правильным путем, позволив игроку "подстраивать" игру под себя.

— А коннектиться можно?

— В Jedi Knight будет реали-





зована игра по модему и по сети, — Игорь обрадовался шансу поговорить на свою излюбленную тему. — Отсутствие этого в Dark Forces сильно занижало рейтинг игры. Так что теперь сможем

Краткий экскурс в историю *LucasArts*

Компания LucasArts Entertainment создает и выпускает развлекательные программные продукты для разных игровых платформ (включая аркадные). Центр управления компании находится в Сан Рафаэле — штат Калифорния (адрес в Internet — www.lucasarts.com). LucasArts Entertainment — одна из четырех компаний, работающих под знаком LucasArts. Остальные три — это Lucas Learning Ltd, разрабатывающая мультимедийное обучающее ПО для школ, Lucas Digital Ltd, работающая на поприще спецэффектов и выпускающая аудио-продукцию, и Lucasfilm Ltd, под руководством Джорджа Лукаса — кинокомпания, вошедшая в историю с фильмом "Звездные войны".

сразиться друг с другом на мечах, или отправиться вдвоем на битву с силами Зла, Добра, не суть важно. По сети могут играть до 8 человек. Возможно, будет и больше. Предусмотрена игра по Internet. При игре по сети можно объединяться в команды, также введен новый режим, где необходимо захватить как можно больше секторов на уровне.



— Подводя итог, скажем так, — Валерий решил подвести беседу к логическому концу. — Мы еще не видели ни одной плохой игры, выпущенной под маркой Lucas Arts.

С кухни раздался шум выключаемого кофейника.

— И, надеюсь, не увидим.., — Валерий, а вслед за ним и остальные, потянулись на кухню. Завершающим штрихом стало обычное "Хмм..." Гэймера.

Цивилизованную беседу с Гэймером пробовали вести Игорь и Валерий Малашины. Задокументировал беседу отсыпавшийся в редакции Иван Самойлов.



10th PLANET

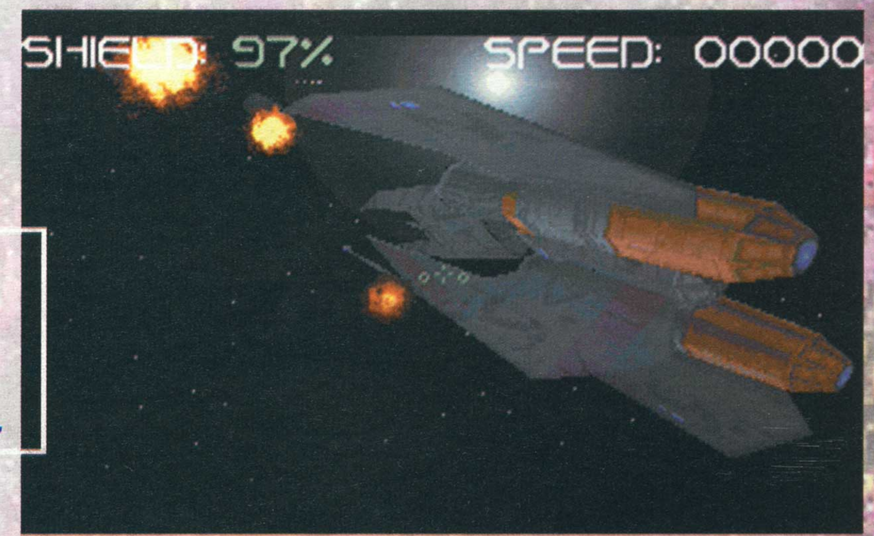


Centropolis, приложивший руку к съемке таких хитовых голливудских фильмов, как “Луна 64”, “Универсальный солдат” и “День Независимости”, совместно с Bethesda Softworks работает над созданием захватывающей научно-фантастической приключенческой саги об открытии в пределах нашей солнечной системы десятой планеты.

Согласно сюжету, эта планета является источником бесчисленных “природных бедствий”, постигших Землю в древности. Человечество, стремясь обеспечить себе безоблачное будущее, вынуждено встретиться лицом к лицу с неведомым врагом...

В дальнейшем, когда появится информация, мы расскажем о 10th Planet поподробнее.

Выход игры планируется на вторую половину 1997 года, под Windows 95.



Netscape - [RopNet company MAIN Page]
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help
Back Forward Home Reload Images Open Print Find Stop
Location: http://www.ropnet.ru
What's New? What's Cool? Destinations Net Search People Software

ROPNET

Доступ к INTERNET

- Полноценный доступ к Internet
- WWW, E-Mail, FTP, CHAT, Telnet и т.д.
- Размещение Web-страниц
- Размещение виртуальных Web-серверов

т. (095) 207-7556, т/ф. (095) 207-3201

Document: Done

Жанр:
Файтинг+приключения
Февраль 1997 года

PERFECT WEAPON

Едва ли сюжет Perfect Weapon можно назвать чем-то выдающимся. Блейк Хантер — командос, принадлежащий к элитному подразделению Всемирных Вооруженных сил, чемпион мира по боевым искусствам и — прочее подобное. В некий недобрый час, руководствуясь одним им известными соображениями, его выкрадывают инопланетяне. Далее игра протекает в легкопредсказуемом ключе: пробить себе путь к свободе, на каждой секунде игрового времени доказывая инопланетянам, какую поистине фатальную ошибку они совершили, связавшись с командос, принадлежащим к элитному подразделению Всемирных Вооруженных сил, чемпионом мира по боевым искусствам и — прочее подобное.

"Являешься ли ты совершенным оружием?" — таков вопрос, на который надлежит дать ответ тому, кто возьмется играть в эту новую игру от American Softworks. Не исключено, что Perfect Weapon станет первым прорывом фирмы на компьютерном игровом рынке — прочие "творения" фирмы, если не ошибаюсь, большим спросом не пользовались.



В Perfect Weapon комбинируются элементы трехмерного файтинга а-ля Battle Arena Toshinden с гротескной трехмерной средой. Ближайшим аналогом Perfect Weapon я бы рискнул назвать Time Commando (во всяком случае, и там, и там в главной роли командос...). Сами разработчики характеризуют свое грядущее творение как совершенно новый жанр, который будет являться гибридом action с файтингом и приключениями. Конечно, никаким "новым жанром" Perfect Weapon не станет, потому как наравне с ним с интервалом где-то так в месяц выходят такие игры, как Into The Shadows, Dark Earth, Die By The Sword и Dark Vengeance (без учета очередности). Во всех этих играх присутствует одна общая идея, зародившаяся еще во времена Bioforge: трехмерный поединок плюс приключенческий сюжет. Далее в игре могут присутствовать элементы RPG, как, например, в Into The Shadows, или тянущий на хорошее литературное произведение сюжет плана того же Bioforge, как в Dark Earth, но суть дела от этого не изменится.







Впрочем, вернемся ко всему тому, что связано Perfect Weapon. Помимо показательных боев с представителями местного населения, Блейку предстоит путешествовать по пяти чужим мирам (1300 игровых экранов), выясняя причину своего похищения и пытаясь воспрепятствовать выполнению страшного плана инопланетян.

- Мир населен различными расами. Смысл общения с их представителями сводится к выведыванию важных для прохождения секретов.
- В бою может участвовать до пяти противников, не считая Блейка. Набор используемых приемов ни в чем не уступит качественному файтингу. Возможен бой как с оружием, так и без оного — то бишь голыми руками.
- Противники самообучаются, запоминая примененные вами приемы и в дальнейшем реагируя на них куда как более проворно, чем в начале. Ничего революционного в этом нет, но все равно приятно.



- Двадцать одна позиция камеры, тщательно разработанные ракурсы съемки действия. Насыщенные планы, на фоне которых происходит действие, и, что весьма вероятно, высококачественные ролики по ходу игры.
- Windows 95.

Итог всему сказанному такой. Если б игра выходила на Virgin или Interplay — ее можно было бы сразу записывать в хиты. А так — кто его знает!

И, к сожалению, отнюдь не факт, что Perfect Weapon появится на российском игровом рынке, не отличающемся особой восприимчивостью к новому и неизвестному. Впрочем, поживем — увидим.

Игорь Бойко



LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY

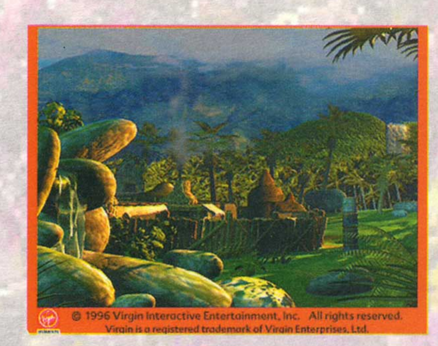
Нетрудно догадаться из названия, что игра Lands of Lore: Guardians Of Destiny, выходящая на Westwood Studios, является прямым продолжением Lands of Lore: Throne of Chaos. На создание второй части ушло около двух лет, и, надо думать, это позволяет нам рассчитывать на что-то впечатляющее.

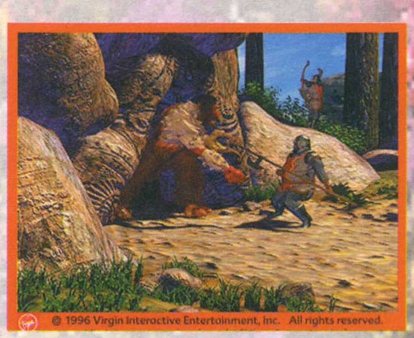
Одним из ключевых отличий Guardians Of Destiny, по словам разработчиков, является полная трехмерность окружающего мира. Соответственно, кардинально изменился и движок игры. Во-первых, вместо дискретных поворотов на 90 градусов (какие имели место в первой части Lands of Lore), мы получаем полную свободу передвижения, так называемые 360 градусов свободы. Во-вторых, на смену морально устаревшей VGA графике пришла полноценная SVGA.


© 1996 Virgin Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved.

В игре вы выступаете в роли Лютера — сына могущественной волшебницы, предводительницы Темной Армии. На Лютера наложено проклятие, от которого он всеми силами попытается избавиться. Главного героя ждут нелегкие испытания: скитания по мрачным подземельям, поединки с кровожадными врагами. Конечная цель Лютера заключается в отыскании старинной магии, которая поможет ему раз и навсегда избавиться от черной анафемы.

- Масса анимационных роликов, одним из предназначений которых будет помощь в отслеживании происходящих по сюжету событий.
- Тщательная проработка AI противников.


© 1996 Virgin Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.


© 1996 Virgin Interactive Entertainment, Inc. All rights reserved.

Планируемая дата выхода игры — первый квартал 1997 года.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

The Curse of Monkey Island — новая приключенческая игра от LucasArts, третья часть популярной рисованной серии Monkey Island.

Серию Monkey Island всегда отличали соленый юмор, пиратский колорит и — масса свойственных большинству квестов головоломок. Насколько можно судить сейчас, The Curse of Monkey Island будет содержать все те элементы, которые создали известность первым двум играм серии, однако поднимет качество игры на уровень стандартов графики с высоким разрешением.

Игра начинается с того, что злобный и коварный пират LeChuck пытается уговорить Elaine стать его женой на всю ближайшую бесконечность лет (тем, кто играл в первые две игры серии, эти персонажи хорошо знакомы). Но руки Elaine в свою очередь добивается и Guybrush, главный герой. Не догадываясь о последствиях, он стягивает с ее пальца заговоренное кольцо, что обращает Elaine в каменную статую. Играя за Guybrush'а, вы должны будете отыскать способ освободить Elaine от проклятия, сражаясь при этом с подлыми злодеями и упившимися грогом пиратами и в меру сил препятствуя осуществлению козней LeChuck'а.

Редакция "Навигатора" не рискнет утверждать, что The Curse of Monkey Island станет абсолютным хитом. Но не исключена возможность того, что мы получим еще один Full Throttle.







Появление The Curse of Monkey Island запланировано на лето 1997 года. Под Windows 95.





Жанр: 3D action/файтинг с элементами RPG
Срок выхода — по мере готовности



Dark Vengeance

Попробуйте вообразить, что будет, если взять состоящих из полигонов героев из трехмерного файтинга FX Fighter и поместить в DOOM'образную среду. Вообразили? Теперь добавьте толику приключенческого сюжета. Как успехи, вырисовывается? И теперь — последний штрих к получающемуся портрету: присовокупите свойственные ролевым играм элементы. Если вы точно последовали приведенному рецепту, то игра, портрет которой вы только что вообразили, будет называться Dark Vengeance, и разработкой ее занимается фирма Reality Bytes.

Dark Vengeance — одна из первых в своем роде (ближайшим аналогом является выходящий в декабре 1996 года Into the Shadows — читайте обзорную статью об этой игре в следующем номере "Навигатора").



В начале игры вы формируете своего героя, наделяя его различными характеристиками и способностями. Устанавливаются базовые показатели физических способностей и магии. Выбор богат — предусмотрено много различных рас с уникальными познаниями в области магии и боевого искусства. От того, какого персонажа вы возьмете, зависит и дальнейшее развитие сюжетной линии игры.

Графика в игре отменная. Главный герой и все монстры, с которыми ему предстоит сражаться, полностью трехмерны и детально прорисованы.

Dark Vengeance порадует обладателей компьютеров с 3D акселераторами (поддерживаются 3D Blaster и MMX). При наличии MMX Dark Vengeance способен выдавать 24-битное изображение. Впрочем, по заверениям разработчиков, игра нисколько не будет тормозить и на обычных компьютерах (правда, все равно крайне желателен Pentium).

Действие происходит в фантастическом мире, герой бродит по старинным готическим замкам, заселенными мифическими созданиями. Камеры расположены приблизительно также, как в Fade to Black, вы видите героя сбоку или со спины — в зависимости от хода боя.

Отдельным предметом для обсуждения является жестокость игры. В принципе, полигональной графике кровавость не слишком-то свойственна, но ежели постараться... Чего стоят одни только боевые заклинания, размазывающие противника по стене или срывающие с него кожу (по поводу последнего, к слову говоря, вспоминается fatality Синдел в MK3)! В отношении самого боя, можно идти на монстра с мечом в руках (ближний бой ре-



комендуется для мастеров FX Fighter), либо применять обычное оружие и расстреливать врагов с дистанции.

В Dark Vengeance широко реализована возможность игры по сети (а также по модему и нуль-модему). Помимо прочего, игра поддерживает протокол TCP/IP, позволяющий соединяться через Internet. И если Reality Bytes поместит свое детище на сервера TEN, то не исключено, что оно затмит все существующие mud`ы. Представьте себе красивый зал, в котором сражаются на мечах трехмерные герои со всего мира. Неплохое зрелище!

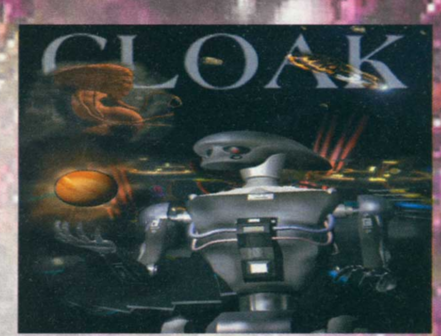
Подводя итог, скажем, что Dark Vengeance, вобравшая в себя все современные технологии и созданная в столь неортодоксальном смешении жанров, почти наверняка привлечет к себе внимание игрового общества. Вряд ли ей суждено стать культовой, но интерес представлять будет точно, и немалый.

Игорь Власов и Валерий Малашин

DARK VENGEANCE

PREVIEW

CLOAK



Разговоры об очередном квесте от Sierra не смолкают уже начиная с весны 1996 года. Cloak — высокотехнологическая игра, которую можно охарактеризовать как нечто среднее между Star Trek и Джеймсом Бондом.

Все начинается с того, что ваш родной мир, зовущийся Altopia (по аналогии с "альтернативная утопия", что ли?), устанавливает торговые отношения со странной телепатической расой — балбсами. После того, как выясняются ментальные способности и темпы научно-технического прогресса балбсов, алтопианцы начинают чувствовать себя несколько уютно. Балбсы умеют читать в наших разумах — но, возможно, они также способны и манипулировать ими? Возможно, они намереваются развить военную промышленность и поработить людей?

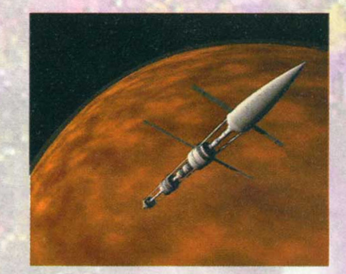
Будучи сотрудником Собирающего Информацию Агентства (Information Gathering Agency), вы должны выяснить максимум возможного о балбсах и их планах. Используя устройство телепрезенса, вы можете проектировать свое сознание в робота, находящегося на родной планете балбсов. Путешествуя в обличии робота по чудесному и нередко непонятному миру балбсов, сам сотрудник Агентства остается невредимым, поскольку находится на Земле, уютно расположившись подле пульта телепрезенса.



Cloak полностью интерактивен, благодаря технологии multithreading. В игре нет длительных роликов, во время которых вам остается только наблюдать за происходящим. Даже когда компьютер подгружает анимацию и графику, вы продолжаете управлять роботом. В этом – основное новаторство Cloak.

Cloak совмещает в себе увлекательность шпионского триллера с футуристической средой космических путешествий и научно-фантастическим сюжетом. Идеи, заложенные в Cloak, выгодно выделяют его на фоне большинства существующих сейчас квестов.



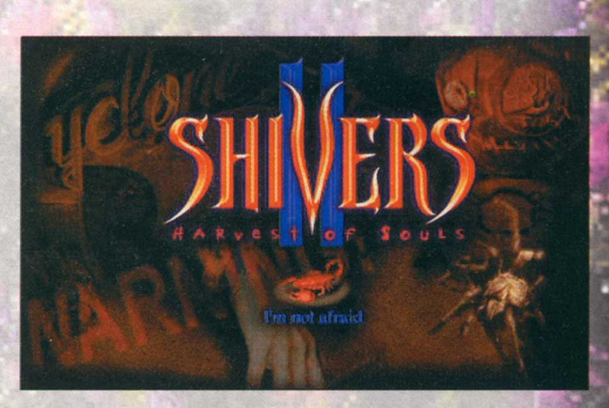


Ждите появления Cloak в марте 1997 года.

PREVIEW

SHIVERS II

Первый Shivers не был чем-то экстраординарным, однако пользовался немалой популярностью среди поклонников приключенческого жанра, предлагая для освоения солидный набор тайн и головоломок, способных заставить на пару дней забыть про все на свете и с головой погрузиться в игру. Насколько можно судить на данном этапе, выходящий в апреле Shivers II обещает не менее интригующие и захватывающие ощущения, чем первый.



Городок Cyclone в Аризоне, штате пыльных дорог, тяжеловесных крупногабаритных грузовиков и все еще удивительной природы (несмотря на обилие пыльных дорог и тяжеловесных крупногабаритных грузовиков), на сей раз становится эпицентром столкновения древней индейской культуры и современных мистических сил. Привычные обыденность и повседневность странным образом перекручиваются, превращаясь для обитателей городка, и вас в том числе, в труднопередаваемый сюрреалистический кошмар. Причем, основывается это не на злобных монстрах и потоках крови, а на подсознательных ощущениях игрока. Куда страшнее клыков и зубов бывает постоянное ощущение довлеющей над тобой неведомой угрозы...

Обещается превосходная 3D-графика, масса авангардного плана видеороликов, впечатляющий саунд-трэк.

Выход Shivers II ожидается весной 1997 года.



PREVIEW

QUEST FOR GLORY 5



Жанр: Квест
Третий квартал 1997 года

"Опять квест?" — воскликнете вы. Не опять, а снова. Всем, кто хочет окунуться в привычную атмосферу приключений, будущим летом Sierra предложит очередное продолжение Поисков Славы.

...Древний город Сильмария неожиданно лишается своего правителя, Патрициана. Вы как никто другой подходите на его роль, но претендентов много, и



вам предстоит оспаривать свое право на освободившееся место. Все начинается с Олимпийских игр, которые поначалу выглядят как вполне честные состязания, но с развитием событий превращаются в настоящие Приключения...

Как и следовало ожидать, сюжет не отличается оригинальностью. Судите сами: уж коль скоро местом действия выбран город, то он должен быть никак не меньше, чем Центр Цивилизации Всего Мира; если вам предстоит драться, то драться обязательно со всеми, притом ни за что-нибудь, а за Самую Главную Корону.

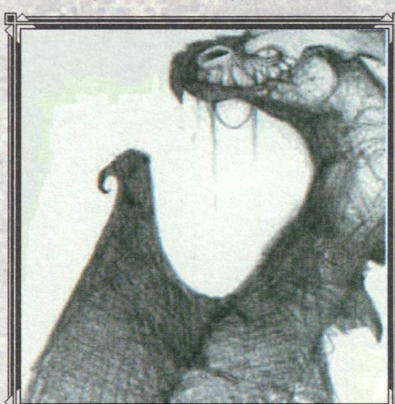


От себя по секрету добавим, что возлюбленная вам достанется тоже самая-что-ни-на-есть... В общем, Самая Обычная Жизнь Самого Обычного Героя. Плюс к этому — гарнир из множества головоломок, всевозможных мифических нетопырей и вурдалаков (летающих и приземленных), а также обилия магических заклинаний и предметов. Ну и, конечно, вы повстречаете здесь своих старых знакомых: линотавра по прозвищу Паладин, царственного льва Ракеша и всесильного мудреца Эразмуса, — куда уж без них-то?

В техническом плане игра будет абсолютно не похожей на своих предшественниц. Обещано сдвинуть с мертвой точки плоскую графику — фон и персонажи должны стать обьемными. Так-



же будет полностью пересмотрена система "генерации" главного героя — все параметры можно будет устанавливать чуть ли не произвольно. Предусмотрено несколько уровней сложности самой игры. И, наконец, — поддержка режима нескольких игроков. Теперь борьбу за Корону можно будет вести и



против кого-нибудь из своих друзей, а не только против претендентов, управляемых компьютером. Кстати, этот момент преподносится разработчиками как ключевой в истории всей серии Quest for Glory.

Spellbound



BETRAYAL IN ANTARA

Жанр: RPG
Январь 1997 года



Как известно, благими намерениями вымощена дорога в ад. События, происходящие в древней империи Антара – лишнее тому подтверждение. Созданная в незапамятные времена, цитадель античных магов и их мудрейшего предводителя была средоточием добродетели и знаний. Но со временем людские пороки все–таки взяли верх, и ныне мощнейшее некогда государство задыхается под гнетом разврата, интриг, продажности властьимущих и прочих непотребств...

Такова краткая предыстория этого нового детища Sierra, которое должно послужить продолжением известной ролевой игры Betrayal at Krondor. С самого начала вы и ваши спутники окажутся ввязанными в подлый междоусобный заговор, где вам придется столкнуться с самыми отвратительными сторонами нынешней политической жизни империи. Заказные убийства, расовая ненависть, противоборствующие группировки, похищения людей... Хотя все это давным–давно стало нормой и обыденностью, ваша небольшая команда посчитает своим долгом положить конец текущему положению дел. Путь вас и ваших друзей пройдет через всю великую Антару, протянувшуюся на тысячи миль.



По словам авторов, этот sequel будет построен по образу и подобию своего предшественника. В то же время, в Betrayal in Antara будут предусмотрены такие новшества, как динамическое трехмерное окружение, показанное “глазами очевидца”, и полностью анимированные персонажи (на основе библиотек предрассчитанных фаз движения). Озвучание персонажей будет возложено на профессиональных актеров. С другой стороны, объекты, показываемые крупным планом (городские постройки, внутренний интерьер зданий), останутся статичными.

Хотя игра предназначена для запуска в среде Windows 3.1/95, вся графика выполнена почему–то в режиме 256 цветов. Общее впечатление заметно портится от совершенно плоской и невыразительной прорисовки главных героев, а батальные сцены больше смахивают на гексагональные шахматы, нежели на битвы в реальном времени.

И все–таки эта игра должна будет иметь по крайней мере одно неоспоримое достоинство. До сей поры слабой стороной практически всех ролевых игр было



заметное однообразие сюжетной линии. Стремление авторов сделать повествование эпическим и

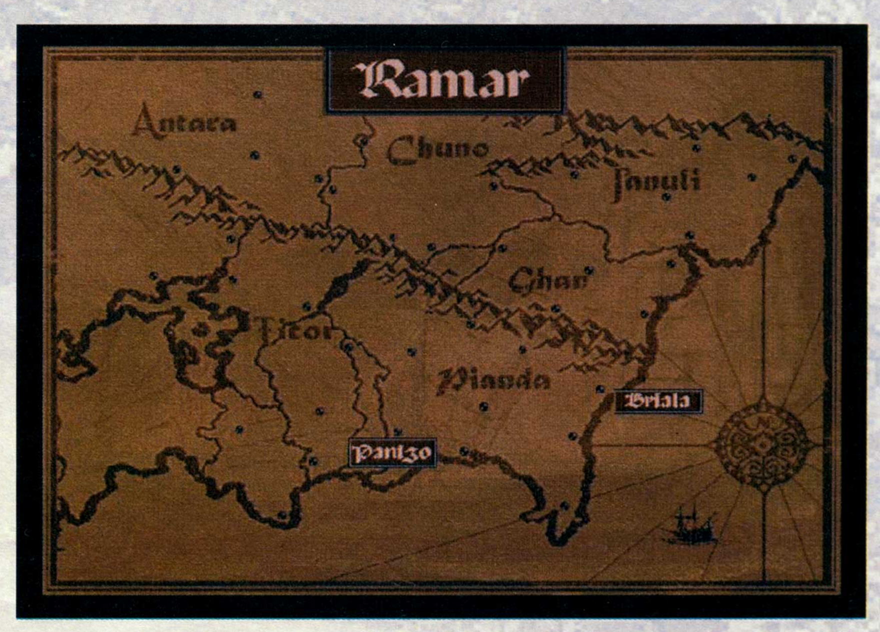


всеобъемлющим приводило лишь к “размазыванию” игры.



Игрок подчас начинал откровенно скучать. В Betrayal in Antara сделана попытка максимально насытить сюжет событиями, то есть создать скорее роман, нежели просто игру. Что ж, как говорится, поживем – увидим.

Spellbound





Pro Pilot

Жанр:
Авиасимулятор
Апрель 1997 года

Весьма известный тренажер Flight Simulator был создан Брюсом Артвиком и его командой (Bruce Artwick Organization, BAO) уже больше 10 лет назад. Простенькая по теперешним меркам программа явилась тогда результатом многолетней работы этой группы в области компьютерного моделирования. Позднее скупленная на корню BAO была вынуждена добавить к названию своего детища кричащую приставку "Microsoft". Может быть, именно поэтому FS живет сегодня уже 6-й жизнью, хотя до сих пор и остается жертвой чрезмерной приверженности Брюса и его ребят самим самолетам, а не тому, что эти самолеты окружает. Сидя в достаточно хорошо смоделированной машине, пользователь и по сей день окружен примитивнейшим полигональным ландшафтом, который лишь с 5-й версии стал (наконец-то!) кое-как текстурированным.

И кто бы мог подумать, что далекая от подобной тематики Sierra вдруг надумает исправить положение, да еще повторив при этом скандальный опыт Microsoft. Подмяв под себя еще неокрепшую subLOGIC, эти ребята принуждают ее сотворить нечто, призванное "догнать и перегнать" FS. И прежде всего в плане имитации окружающей среды. Что ж, идея хорошая, хотя для ожидаемого качества неплохо было бы иметь хоть немного опыта в подобных разработках.

В качестве утешения для недоумевающей subLOGIC была закуплена специальная технология 3Space "от Dynamix". Сей факт говорит о том, что Pro Pilot потребует как минимум Pentium 100, хотя замысел авторов сможет быть оценен по достоинству лишь при тактовой частоте не ниже 166 MHz. Если допустить, что в ближайшее время основная масса потребителей будет оснащена компьютерами такого класса, то Sierra делает верный ход. Но если это так, то почему, позвольте спросить, претендент на звание "Лучший имитатор полета в классе low-end" остается стесненным рамками уходящей в прошлое 8-битной графики? К чему, спрашивается, нагружать процессор подгонкой получаемого изображения под фиксированную палитру, когда все проблемы подобного плана легко решаются при использовании хотя бы 16-битных видеорежимов (hi-color)? Тем более, что Pro Pilot был снабжен бантиком "Designed for Windows95" с самого рождения, что заведомо лишает авторов головной боли от забот по поддержке различных видеоадаптеров. Да и сама картинка получилась бы гораздо лучше!







Кроме этого, разработчики наверняка уделили немало внимания дизайну приборного щитка, который, в отличие от FS, теперь честно занимает большую часть экрана! Видимо, рассчитывается, что пользователь будет настолько увлечен созерцанием фотореалистичных циферблатов и индикаторов, что вид из кабины будет нужен лишь для следования неосторимым законам жанра :) .

Остается добавить, что в Pro Pilot будет предусмотрено четыре различных модели гражданских самолетов (Cessna 172 RG, Beech Bonanza, Lake Amphibian Seaplane и Cessna Citation Jet), около 2500 аэродромов и более двух десятков хорошо детализированных городов.

P.S. Очень хочется надеяться, что в Pro Pilot Статуя Свободы обретет наконец-то осязаемое тело, которого так явно недостает плоско-фанерному страшилищу из FS.



Spellbound



PREVIEW

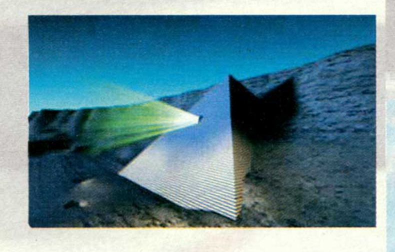
SECRETS OF THE LOST DYNASTY

Secrets of the Lost Dynasty — приключенческая игра, выходящая в самом конце 1996 года для Windows 95 под издательской маркой Nova Spring (Vic Tokai) на фирме-разработчике Smokin' Digital Corporation. Единственная причина, по которой "Навигатор" обращает на эту игру внимание — великолепная графика.

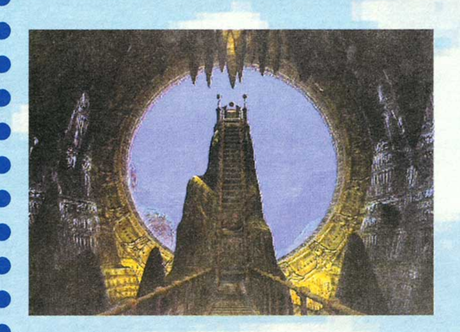


Мощная горноразрабатывающая корпорация "откапывает" древнюю египетскую пирамиду, построенную в 11 веке до нашей эры, само существование которой ставит под вопрос достоверность знаний об истории человечества. Волею случая главный герой оказывается в недрах пирамиды, на территории потерянной цивилизации. Игра сводится к тому, чтобы путешествовать по древнему архитектурному комплексу и разгадывать заросшие тысячелетней пылью тайны...





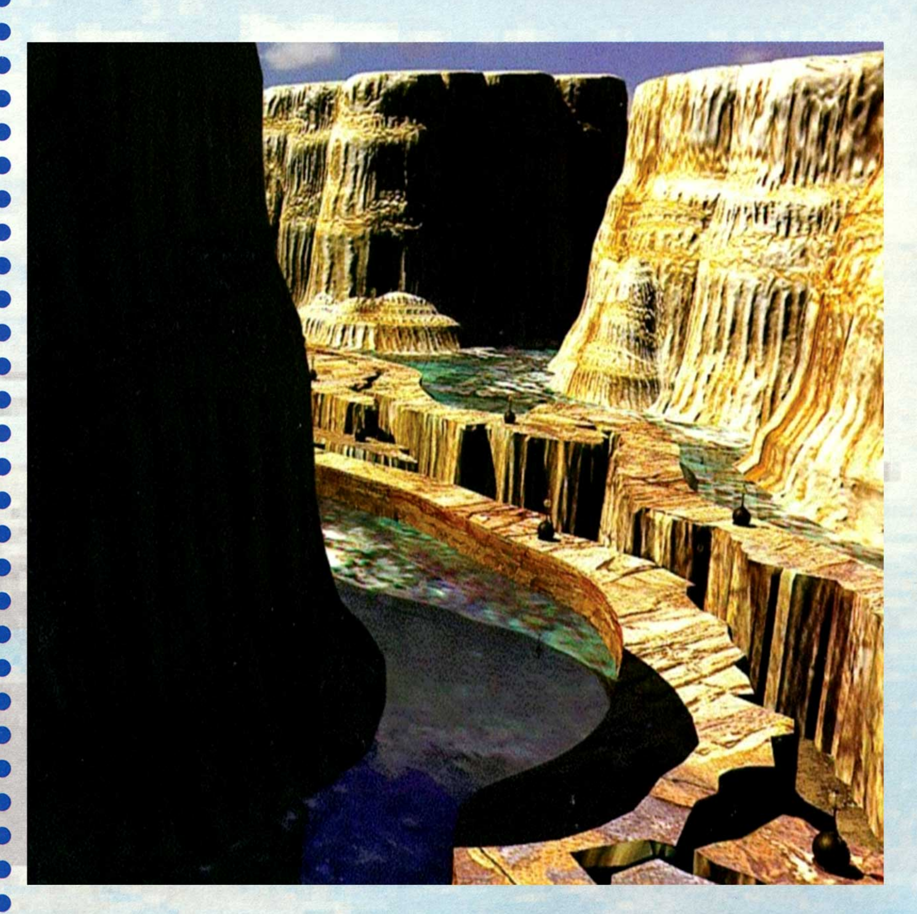
RIVEN SEQUEL TO MYST®

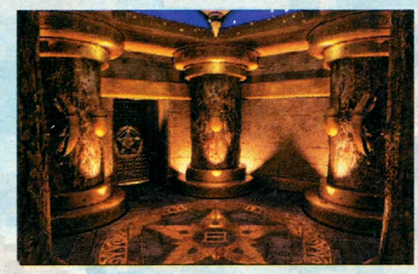


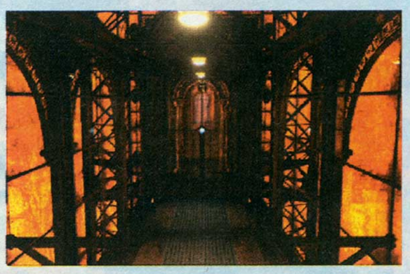












MYST: RIVEN, PYST, MYLK

PREVIEW

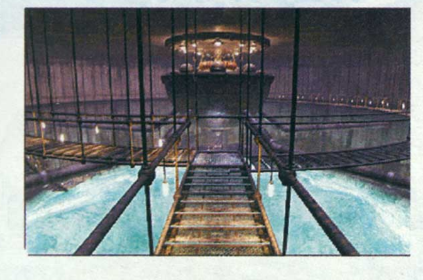
Жанр: Логический квест

Лето 1997 года

Myst появился в сентябре 1993 года. Его разработкой занималась небольшая компания Cyan (находится в Spokane, штат Washington). Ее владельцы — два брата Robyn и Rand Miller. Кстати, Myst — далеко не пробный камень Cyan, до него были The Manhole, Cosmic Osmo и Spelunx, но именно Myst принес компании значительный успех (читай "прибыли"). Всего было продано более двух с половиной миллионов копий игры, а общий доход перевалил за 100 миллионов долларов (примерно столько же приносят хорошие голливудские фильмы)!

Myst всегда оставался немного в стороне от привычной канвы компьютерных игр. Его ирреальная, сюрреалистичная окружающая среда была многомерной, насыщенной и колоритной, заметно выделяя его на фоне других представителей жанра.

Но, при всем этом, отличительной чертой Myst являлась и некоторая пафосность. Поэтому немудрено, что многие смотрели на эту игру с улыбкой. Больше того, не так давно появилось несколько пародийных программ на Myst (см. врезки). На данный момент вовсю ведется работа над его сиквеллом — Riven, который делает все та же группа разработчиков из Cyan. Игра выйдет под маркой Broderbund.



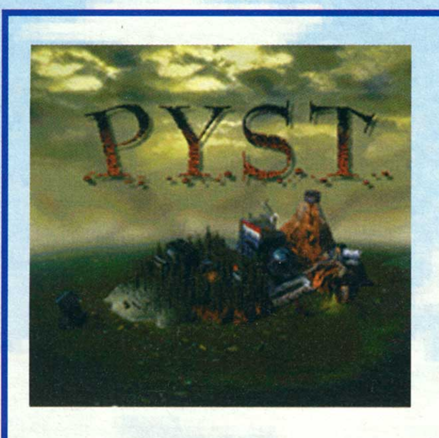
Уже сейчас доподлинно известно, что мир Riven будет более реалистичным в плане графики, а главное, намного более масштабным по сравнению с игровой средой Myst. Ожидается появление огромного количества полноэкранных (!) анимационных роликов, что, безусловно, скажется и на размере дискового пространства, занимаемого игрой. Если Myst легко умещался на одном CD-диске, то Riven будет занимать, по меньшей мере, вдвое больше.

Как вы помните, прохождение Myst формально заканчивалось в местечке под названием Dunny. По законам сиквелла, подразумевающего прямое продолжение прежней части, именно в Dunny и начнутся ваши странствия. Впрочем, никаких других территориальных аналогий с оригинальным Myst не предвидется.

Основной целью Riven станет отыскание Катерины — жены Атруса (напомним, что Атрус — бывший хозяин острова Myst). Сиррус и Аченар — два безалаберных отпрыска Атруса и Катерины — больше не будут вас тревожить.

По утверждениям разработчиков, Riven будет последним в серии Myst, но вполне вероятно, что история острова будет продолжена на страницах книг или даже на киноэкранах.

Александр Новожилов



Наиболее "серьезной" пародией на Myst оказалась разработка Parroty Interactive, которая называется Pyst. В ней абсолютно не нужно ломать голову над решением загадок, все, что от вас требуется, это суметь взглянуть на мистический остров под другим углом зрения. Разработчики создали свой собственный мир, беззлобно и достаточно остроумно преобразив оригинальный остров Myst. Набор ваших действий исчерпывается банальным point&click (т.е. наведи курсор и нажми кнопку мыши). Щелчком мыши вы вдохнете жизнь в статичные изображения — засуетится мерзкого вида крыса, вокруг афиши загорятся яркие лампочки, а король Mattruss нажалуется вам на свое бытие. Если вы считаете себя преданным фанатом Myst, то обязательно уделите игре (хотя верно ли называть Pyst "игрой"?) немного времени. Собственно, больше и не нужно — на ее "прохождение" действительно уйдут считанные минуты.

PARROTY INTERACTIVE





MYLK

Второй, более-менее примечательной пародией на тему Myst, является игра Mylk. Она была сделана для "домашнего пользования", что, мягко говоря, заметно — графика Mylk попросту убога (видимо, рисовали в Corel Draw на скорую руку), особенно по сравнению с Pyst, который изобилует отличной анимацией и реальным видео. Но, с другой стороны, Mylk имеет одно важное преимущество — это полноценный квест. За основу были взяты идеи все того же Myst, но сюжет разработчики изменили до неузнаваемости — все игровые события так или иначе связаны с молочной фермой и коровами в частности. Если будет возможность — взгляните на Mylk одним глазком, но повторим, что вряд ли вы сможете серьезно отнестись к этой игре.



SURF & DESTROY

"HHTechno" from Grolier Interactive's SURF AND DESTROY

В Surf and Destroy, экстравагантной приключенческой игре от Grolier, игроку предстоит спасать мир от чудовищного вируса. Выпущенный на свободу злым гением по имени Rood O'Dor, вирус молниеносно засоряет самые мощные компьютеры в Интернете и ставит этим все местное человечество на колени. Вы проникаете "вовнутрь" своего компьютера, оказываясь в причудливом интернетовском киберпространстве.



"Rood O'Dor, the Evil Genius" from Grolier Interactive's SURF AND DESTROY

Вы путешествуете по восемнадцати захваченным вирусом вселенным. Пробираетесь по трехмерным лабиринтам, наводненным бесчисленными ловушками, замысловатыми головоломками. Сражаетесь с необычными монстрами, каких не встретишь ни в какой другой игре. Общаетесь с, мягко говоря, странными персонажами и заводите себе не менее странных друзей. Ваша цель — победить вирус и спасти мир.

Редакция журнала "Навигатор" будет ждать появления Surf and Destroy с большим интересом. Пока что выход игры запланирован на начало 1997 года, под DOS.

HEART OF DARKNESS

Про Heart Of Darkness в российской игровой прессе уже немало всего говорилось, и преимущественно — в восторженных тонах. "Революционная графика", "сам Спилберг почтил разработчиков из Amazing Studio своим присутствием", "невероятный игровой процесс"... И так далее. Как нам кажется (в данном случае <мы> — это редакция "Навигатора"), настал черед сказать толком, что есть из себя такое Heart Of Darkness.

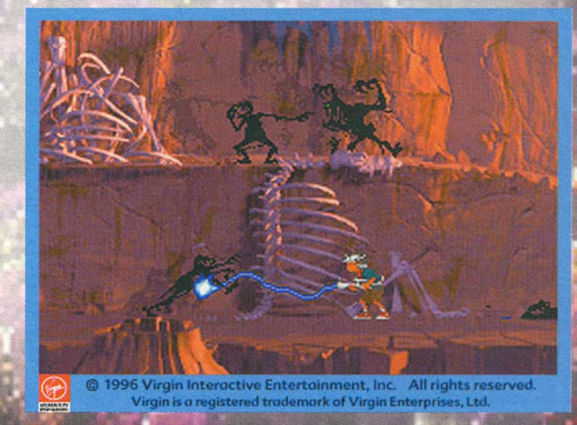


Начнем с того, что в Amazing Studio собрались разработчики таких хитовых аркад, как Flashback и Out Of This World. Heart Of Darkness станет еще одной игрой на ту же тему, за тем лишь исключением, что картинки из игры показались нам несколько убогими, и смотрятся куда как похуже, чем тот же Flashback. Впрочем, вполне возможно, что в действительности все окажется несколько получше.

Термин "революционная графика" имеет отношение исключительно к анимационным роликам, которыми игра будет напичкана, как вишневый компот вишневыми же косточками. Мы согласимся с тем, что ролики могут получиться просто убийственными, но позволим себе усомниться в том, что то же самое можно будет сказать про саму игру.

В целом, Heart Of Darkness, как по сюжету, так и по игровому процессу предназначается прежде всего для детской аудитории, по принципу "от трех и выше". Безусловно, игра будет весьма популярна (одно то, что Virgin планирует Heart Of Darkness как один из главных своих хитов будущего года, свидетельствует о многом). Но превозносить Heart Of Darkness до небес, по нашему мнению, вовсе не стоит. Очередная аркада, с очень красивыми роликами. Все, точка.

Heart Of Darkness будет выброшена на рынок в первых месяцах 1997 года, под DOS и Windows 95.





INTERNET TOP 100 - PC GAMES CHARTS

6 января 1997 года

	Недель в чарте	Название игры	Разработчик / Издатель	Жанр
1	6	Command & Conquer: Red Alert	Westwood/Virgin	Strategy
2	44	Civilization 2	MicroProse	Strategy
3	6	Master of Orion 2: Battle at Antares	MicroProse	Strategy
4	23	Quake	Id/GT	Action
5	57	Warcraft 2/add-on: Tides of Darkness	Blizzard	Strategy
6	7	Heroes of Might & Magic 2	New World	Strategy
7	35	Duke Nukem 3D	3D Realms/FormGen	Action
8	67	Command & Conquer/Covert Operations	Westwood/Virgin	Strategy
9	54	Galactic Civilizations 2	Stardock	Strategy
10	15	The Elder Scrolls: Daggerfall	Bethesda/Virgin	RPG
11	7	Tomb Raider	Core/Eidos	Arcade
12	12	Avarice: The Final Saga	CSS/Stardock	Quest
13	43	Descent 2	Parallax/Interplay	Action
14	24	World Circuit Racing/F1: Grand Prix 2	MicroProse	Simulation
15	11	MechWarriors 2: Mercenaries	Activision	Simulation
16	58	Stars! 2	Star Crossed	Strategy
17	117	Master of Magic	SimTex/MicroProse	Strategy
18	9	Syndicate Wars	Bullfrog/Electronic Arts	Action/Strategy
19	66	Heroes of Might and Magic	New World Computing	Strategy
20	14	Star Control 3	Time Warner/Accolade	Strategy
21	46	Wing Commander 4	Origin/Electronic Arts	Simulation
22	13	NHL Hockey '97	EA Sports/Electronic Arts	Sports
23	5	Fifa Soccer '97	EA Sports/Electronic Arts	Sports
24	66	Need for Speed	Distinctive/Electronic Arts	Simulation
25	117	Doom 2: Hell on Earth	Id/GT/Virgin	Action
26	75	MechWarrior 2/add-ons: The Clans	Activision	Simulation
27	19	Z	Bitmap Broth./Renegade/Virgin	Strategy
28	16	CFS Poker	CFS Nevada	Cards
29	53	Gabriel Knight 2: The Beast Within	Sierra	Horror Quest
30	16	Jagged Alliance: Deadly Games	Sir-Tech	Action/Strategy
31	23	Links LS	Access	Sports
32	10	Shattered Steel	Bioware/Interplay	Simulation
33	2	Trials of Battle	Shadowsoft/Stardock	Arcade
34	110	Panzer General	SSI/Mindscape	Wargame
35	64	Championship Manager 2	Domark	Sports
36	64	Steel Panthers	SSI/Mindscape	Wargame
37	16	Crusader: No Regret	Origin/Electronic Arts	Action
38	106	Descent	Parallax/Interplay	Action
39	29	The Settlers 2	Blue Byte	Strategy
40	170	Master of Orion	SimTex/MicroProse	Strategy
41	39	Zork Nemesis	Infocom/Activision	Quest
42	57	The Dig	LucasArts	Quest
43	3	Privateer 2: The Darkening	Origin/Electronic Arts	Simulation/Strategy
44	7	Screamer 2	Milestone/Virgin	Simulation
45	4	Lords of the Realm 2	Impressions/Sierra	Strategy
46	92	X-COM 2: Terror f.t. Deep	Mythos/MicroProse	Strategy
47	69	Star Emperor	Stardock	Strategy
48	57	Capitalism	Enlight/Interactive Magic	Economics
49	52	Monopoly	Westwood/Virgin	Economics
50	41	Fantasy General	SSI/Mindscape	Wargame
51	57	11th Hour: Be Afraid of the Dark	Trilobyte/Virgin	Horror Quest
52	116	Galactic Civilizations/Shipyards	Stardock	Strategy
53	142	U.F.O./X-Com: Enemy Unknown	Mythos/MicroProse	Strategy
54	111	Warcraft: Orcs and Humans	Blizzard/Interplay	Strategy
55	57	Fifa Soccer 96	EA Sports/Electronic Arts	Sports
56	156	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	Simulation
57	21	The Pandora Directive	Access	Quest
58	5	Archimedean Dynasty/Schleichfahrt	Blue Byte	Simulation/Quest
59	4	Neverhood	Dreamworks	Quest
60	6	Leisure Suit Larry 7: Love for Sail!	Sierra	Quest
61	129	Tie Fighter/add-on	LucasArts/Virgin	Simulation
62	56	EF2000/TFX 2	DID/Ocean	Simulation
63	118	Colonization	MicroProse	Strategy
64	17	Deadlock	Accolade	Strategy
65	4	Phantasmagoria 2: Puzzle of Flesh	Sierra	Quest
66	58	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	Strategy
67	108	Wing Commander 3: Heart of the Tiger	Origin	Simulation
68	98	Dark Forces	LucasArts/Virgin	Action
69	146	Myst	Cyan/Broderbund/Electr. Arts	Quest
70	112	Transport Tycoon/deluxe	MicroProse	Strategy
71	29	AH-64D Longbow	Origin/Electronic Arts	Simulation
72	7	Roadrash	Electronic Arts	Simulation
73	9	Broken Sword/Circle of Blood	Revolution/Virgin	Quest
74	3	Destruction Derby 2	Psygnosis	Simulation
75	210	Civilization/CivNet	MicroProse	Strategy
76	63	Ascendancy	Logic Factory/Virgin	Strategy
77	3	Nascar Racing 2	Papyrus/Sierra	Simulation
78	60	Hexen: Beyond Heretic	Raven/Id/GT	Action
79	44	NBA Live 96	EA Sports/Electronic Arts	Sports
80	60	Stonekeep	Interplay	RPG
81	14	Monster Truck Madness	Microsoft	Simulation
82	88	Full Throttle	LucasArts	Quest
83	4	Steel Panthers 2: Modern Battles	SSI/Mindscape	Wargame
84	25	Close Combat	Atomic/Microsoft	Strategy
85	11	F22 Lightning 2	Novalogic	Simulation
86	27	You Don't Know Jack	Berkeley	Puzzle
87	90	Jagged Alliance	Sir-Tech/Mindscape	Action/Strategy
88	4	Creatures	Cyberlife/Warner/GT	Strategy
89	1	Over the Reich	Big Time/Avalon Hill	Wargame
90	35	Conquest of the New World	Quicksilver/Interplay	Strategy
91	119	System Shock	Look.Glass/Origin/El. Arts	Action
92	137	Ultima Underworld	Blue Sky/Origin/Mindscape	RPG
93	1	Discworld 2: Missing Presumed...!?	Psygnosis	Quest
94	4	War Wind	SSI/Mindscape	Strategy
95	183	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RPG
96	1	NBA Live 97	EA Sports/Electronic Arts	Sports
97	167	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	Quest
98	160	Doom/Ultimate Doom	Id	Action
99	2	Wages of War	New World Computing/3DO	Action/Strategy
100	2	Amber: Journeys Beyond	Graphics Simulations	Quest

ХОРОШИЕ ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ ДЛЯ ИГР И НЕ ТОЛЬКО...



Что выбрать?

Прежде всего определимся. В данной статье не будет освещена ни одна из наводнивших компьютерный рынок звуковых плат серии "SoundBlaster", мало чем отличающихся друг от друга по своим низким характеристикам. Ни к чему тратить наше с Вами драгоценное время и рассматривать звуковые платы, выпускающиеся на базе FM (частотного) синтеза, уже давно отжившего отпущенное ему время. Скоро XXI век, а мы все еще слушаем скрипучий SoundBlaster. Лучше постараемся подробнее рассмотреть действительно достойные внимания звуковые платы с волновым синтезом (WaveTable), производимые компаниями Advanced Gravis (Канада), Turtle Beach Systems (США), Yamaha Media Technology Division (Япония). Но вначале давайте еще раз (надеюсь, что уже в последний) вспомним, что такое волновой синтез и в чем его отличие от частотного.

При частотном синтезе (FM Synthesis) музыка возникает в результате изменения частоты звуковой волны по определенным законам. Так, к примеру, посмотрели осциллограмму органа и попытались описать ее математическими формулами. Затем создали микросхемы (FM-синтезаторы), такие, например, как opl2, opl3, которые по данным формулам воспроизводили звук. Но оказалось, что эти кривые слишком сложны для математического описания. По этой причине реалистичный звук никак не получался и, разумеется, имел мало что общего с оригиналом. Звучание скрипки, скажем, запросто можно было спутать со скрипом плохо смазанной двери.

Волновой синтез основан на совершенно другом принципе. Звук реального инструмента оцифровывается на профессиональном оборудовании и помещается в ROM (ПЗУ, ненаращиваемая "память") звуковой платы, либо на винчестер в виде семплов (файлов специального формата, регулярно подгружаемых в RAM (наращиваемую "память") платы в процессе ее работы). В задачу синтезатора входит воспроизведение звуков и изменение их по тональности. Естественно, в этом случае получается максимально близкий к оригиналу звук; кроме того, появляются богатые возможности по его редактированию.

Advanced Gravis

Одной из первых звуковых плат с волновым синтезом, наиболее удачно реализовавшей себя в играх на IBM PC, была "UltraSound", разработанная канадской компанией Advanced Gravis в 1991 году. Что особенного в платах серии UltraSound? Во-первых — великолепный звук синтезатора при проигрывании MIDI-файлов. Некоторые пользователи даже перестали слушать свои CD и аудио проигрыватели и перешли к прослушиванию легко доступных MIDI и MOD форматов. Музыканты, писавшие в формате MOD (оцифрованные фрагменты звуков, воспроизводящиеся в определенном порядке) избрали эту плату как стандарт. Только на ней можно было добиться высококачественного обьемного звука, благодаря применению аппаратного 3D Sound (направление звука при помощи двух источников в любую точку пространства).

Справедливости ради надо сказать, что у первых пользователей "Гуся" (ласковое название Gravis UltraSound /GUS/ среди юзеров) были некоторые проблемы в играх. Как и у любого нового звукового стандарта на компьютерном рынке, у UltraSound не было (а сразу и не могло быть: "молод еще") всеобщей поддержки ведущих производителей игрового ПО. На сегодняшний день ситуация иная: где-то 95% игр поддерживают UltraSound (в то время как SB AWE 32 — всего 60%), остальные практически в 90% случаев работают на уровне эмуляции со звуком SoundBlaster, Adlib — по музыке и эффектам; и General MIDI, Sound Canvass, Roland, Roland MT-32, LAPS1 — по музыке. Стандарт UltraSound признан лучшим по качеству.

Одной из первых игр, поддерживающих стандарт UltraSound, была DOOM (в этом смысле "Гусю" просто повезло), и это стало звездным часом UltraSound, благодаря чему в дальнейшем ее поддержка в играх со стороны их производителей стала обязательной.

Дело в том, что в DOOM "Гусь" показал себя во всей красе. Изначальный стандарт UltraSound в игре использовал все возможности платы: 16 bit, 44 Khz по эффектам, плюс аппаратный 3D Sound, благодаря которому рычание монстров слышалось не просто справа или слева, а справа-сзади. Эффект был поразителен. Воспроизводились действительные звучание воды, шум ветра, дыхание противника, грохот выстрела, от которого вздрагивало сердце, и все это подкреплялось великолепной гнетуще-напряженной музыкой. Тем, кто это испытал однажды, было уже сложно возвращаться к SoundBlaster Pro (8 bit + FM-музыка). Лично я не смог, и по сей день пользуюсь последней модификацией — Advanced Gravis UltraSound Plug & Play.

Итак, первые две звуковые платы в нашем обзоре: **Gravis UltraSound Plug & Play** и **Gravis UltraSound Plug & Play Pro**, являющиеся отличным вариантом для игр, бизнес-приложений и прослушивания музыки. Речь об их отличиях друг от друга пойдет ниже, но прежде, на мой взгляд, просто необходимо перечислить принципиальные отличия Gravis UltraSound Plug & Play от предыдущей широко известной модели Gravis UltraSound MAX.

1. У Gravis UltraSound Plug & Play новый синтезатор InterWave фирмы AMD, совместимый со старым синтезатором GF1 фирмы ICS и библиотекой патчей на 5,6 Mb (формат файлов со звуками), а также поддержка расширенной библиотеки звуков, лучшего качества.

2. Установлен 1 Mb ROM (при наличии RAM — совершенно не нужен).

3. RAM на GUS MAX был 512 Kb и расширялся до 1Mb DIP –модулем; на GUS P&P установлено 0 Mb, расширяется до 8 Mb 30 pin SIMM–модулями.

4. Убраны устаревшие интерфейсы CD–ROM: Sony, Mitsumy, Panasonic, теперешний интерфейс — Atapi IDE.

5. Аппаратный, хорошо реализованный Plug & Play, который не мешает, а помогает при установки карты в Windows 95 (не путать с Plug & Play звуковых плат Creative Labs, не позволяющим использовать последние на не Plug & Play BIOS'ах в DOS без соотвествующих менеджеров, и создающим некоторые трудности в работе под Windows 95).

6. Full Duplex Internet. Технология, позволяющая, находясь в Internet, одновременно слышать собеседника и разговаривать с ним (режим телефона). Без нее это можно делать единственным способом: каждый раз переключаясь на прием–передачу (режим "рации").

7. Аппаратные поканальные MIDI–эффекты.

8. На Gravis UltraSound Plug & Play убран усиленный выход для пассивных колонок, который проявляется дополнительныму уровнем шума.

9. В отличие от Gravis UltraSound MAX, к Gravis UltraSound P&P возможно подключение двух типов микрофона: активный и пассивный.

Сами видите — изменения значительные. В Gravis UltraSound Plug & Play присутствуют все атрибуты современной звуковой платы, позволяющие использовать ее возможности не только в играх, но и для прослушивания и сочинения музыки, а также в бизнес–приложениях. Более подробные характеристики приведены дальше, а сейчас обещанная "разница" между моделями Gravis UltraSound Plug & Play и Gravis UltraSound Plug & Play Pro:

1. GUS P&P Pro в среднем на 25$ дороже, чем GUS P&P.

2. В комплекте с P&P Pro находится электретный микрофон.

3. В GUS Plug & Play Pro уже установлено 512 Kb RAM, тогда как обычный GUS P&P не содержит RAM; однако, до 8 Mb расширяются обе карты.

Легко догадаться, что Gravis P&P Pro приобретать нет смысла. На разницу в цене можно без труда приобрести 2 Mb RAM, либо 1Mb RAM плюс хороший микрофон.

Некоторые рекомендации по установке RAM. Без RAM карта не будет совместима со стандартом UltraSound в играх, и не реализуются MIDI–эффекты. Минимум RAM, который можно установить — 512 Kb, но опыт показывает, что в этом случае при проигрывании сложной музыки могут не воспроизводиться некоторые звуки, и аналогичная ситуация вероятна в некоторых играх. При установке 1 Mb этот эффект исчезает. Если же хотите использовать расширенную библиотеку патчей, то тут нужно поставить 4 Mb RAM. Ну а если собираетесь заниматься сочинением музыки — то не помешают 8 Mb.

Advanced Gravis UltraSound Plug & Play (Pro)

Волновой синтез (WaveTable): синтезатор AMD InterWave; 32 канала; 1 Mb ROM; 192 инструмента General MIDI набора; для модели UltraSound Plug & Play установлен 0Kb RAM, для модели UltraSound Plug & Play Pro — 512 Kb; RAM наращивается до 8 Mb, два 30pin SIMM слота (устанавливать можно как в один, так и в 2 слота); поканальные эффекты с регулировкой уровня (Reverb, Chorus) только при наличии не менее 512 Kb RAM. **Оцифровка/воспроизведение:** 16 bit; 48 Khz; Stereo; кодировка/раскодировка 4:1 ADPCM, A–lau, –lau, u–lau, Mpeg, Intel Indeo, Microsoft Video, Quick Time; Duplex HDD Recording; Full Duplex Internet. **Динамические характеристики:** диапазон воспроизводимых частот 20 Hz — 20 Khz 3db; соотношение сигнал/шум >80 db; интермодуляционные искажения <0.05%. **Цифровой и аналоговый микшер:** линейный вход (цифро–аналоговый) уровень, баланс; микрофонный вход (цифровой) уровень; CD–Audio вход (цифро–аналоговый) уровень, баланс; линейный выход (цифровой) уровень, баланс; WAV аудио Digital Sound (аналоговый) уровень, баланс; музыка синтезатора (аналоговый) уровень, баланс. **Совместимость:** Plug & Play; DOS; Windows 95; Windows 3.X; Windows NT; Windows Sound System; Microsoft DirectSound; OS/2 Warp; UltraSound, UltraSound MAX, UltraSound Plug & Play (при наличии RAM минимум 512 Kb); Adlib, SoundBlaster, General MIDI, Sound Canvass, Roland, Roland MT–32, LAPS1 (программно). **Входы, выходы, интерфейсы, разъёмы:** линейный вход Stereo mini jack 3,5mm; микрофонный вход Mono mini jack 3,5mm; CD–Audio вход Atapi, Panasonic; линейный выход Stereo mini jack 3,5mm; игровой порт Dsub–15 pin (один — 4–х кнопочных джойстик, или два — 2–х кнопочных); внешний MIDI интерфейс Dsub 15 pin, MPU–401, MIDI–In/MIDI–Out/MIDI–Thru; Atapi IDE CD–ROM интерфейс; переключатели на плате вкл./выкл. микрофонного усилителя. **Комплектация:** инструкция по установке и инсталляции (на русском и английском языке); инструкция по ПО (на русском и английском языке); две дискеты с драйверами для DOS, Windows 3.X, Windows 95; CD Disk с 200Mb программного обеспечения; электретный микрофон (для модели UltraSound Plug & Play Pro). **Требования к системе:** один свободный 16 bit ISA Bus, VLB, EISA слот; процессор достаточен 386 SX–33; не менее 4Mb RAM.

Средняя розничная цена:
Gravis UltraSound Plag & Play –175 USD
Gravis UltraSound Plag & Play Pro –200 USD

Turtle Beach Systems

А теперь посмотрим две "черепашки", от небезызвестной американской фирмы Turtle Beach Systems.

Turtle Beach Systems впервые заявила о себе в 1991 году, когда звук для IBM PC еще рассматривался как экзотика, и звуковые платы производили немногие компании, причем основная масса "звуковушек" создавалась специально для нужд производства мультимедиа компонентов (например, Creative Labs из юго–восточной Азии). Либо же это были отдельные подразделения крупных корпораций (предположим, YAMAHA), ведущие это перспективное направление в развитии компьютерного мира. Тогда–то, в предвидении возрастания спроса на качественные звуковые платы, и возникла молодая американская компания Turtle Beach Systems. Политика фирмы, с самого ее образования, заключалась в выпуске плат с волновым синтезом, предназначенных для профессиональных музыкантов и пользователей с высокими требованиями к качеству звука на ПК.

Благодаря выпуску действительно профессионального звукового оборудования для PC, превосходящего по своим характеристикам аналоги более именитых конкурентов, Turtle Beach Systems сразу же обратила на себя внимание профессиональных музыкантов. И это не удивительно: благодаря сравнительно узкой специализации её продукция успевала включать в себя все последние технологические разработки, являясь при этом более доступной по цене. Крупные "гиганты" не успевали реагировать на быстро растущие требования к звуковым платам. Кроме того, если крупные фирмы выпускали одну–две модификации, то Turtle Beach Systems всегда реализовывала более четырех моделей, продуманных до мелочей, ориентируясь тем самым на все слои населения: от неискушенных в звуке пользователей до профессиональных музыкантов.

На сегодняшний день "Черепахи" по–прежнему верны себе и выпускают за период по четыре модели звуковых плат, рассчитанных на любого пользователя. На двух из них, представляющих несомненный интерес для игр и приложений, мы и остановимся.

Turtle Beach Tropez Lite (TBS–2000) — оптимальный вариант для тех,

кому нужна хорошая звуковая карта для игр, музыки или бизнеса. Волновой синтез, беспроблемная совместимость со всеми играми и программами под DOS, Windows 95 и Windows 3.x — козыри Tropez Lite TBS-2000. В ней применены все современные технологии, необходимые для ПК, такие как Full Duplex Internet (одновременное прослушивание и передача голосовой информации в Internet'e); 16 bit оцифровка; отлично реализованная технология Plug & Play (к сожалению, дискредитировавшая себя в глазах пользователей серией звуковых плат Plug & Play фирмы Creative Labs). При отсутствии Plug & Play BIOS, TBS-2000 не требует установки дополнительных менеджеров для работы в DOS. С помощью TBS-2000 можно прослушивать музыку MIDI, MOD, WAV форматов с отличным качеством, а также CD-Audio диски.

На мой взгляд — хорошо продуманная звуковая плата, впитавшая в себя все современные технологические разработки (см. выше), в которую сознательно не включены (для этого есть Tropez Plus и MultiSound Pinnacle) функции, интересующие только музыкантов (MIDI эффект процессор и возможность установки RAM). TBS-2000 давно ждали. Из-за её отсутствия пользователям приходилось приобретать сходные по качеству звука, но более дорогие полупрофессиональные модели, не используя до конца их возможностей. Плату можно также с успехом рекомендовать начинающим музыкантам — в любом случае она звучит значительно лучше, чем широко известная и разрекламированная звуковая плата SoundBlaster AWE32.

Turtle Beach Tropez Plus (TBS-2001) — универсальная звуковая плата для музыкантов с сохранением всех преимуществ TBS-2000. Tropez Plus можно рекомендовать для сочинения музыки, при этом она сохраняет все преимущества TBS-2000 в играх и деловых приложениях. Основные отличия от предыдущей модели: 4 Mb ROM и возможность расширения RAM до 12 Mb (необходимо для создания и использования новых звуков); присутствует MIDI эффект-процессор. Плата по праву заслужила приз журнала PC Magazine "Лучший выбор 1996 года".

Turtle Beach Tropez Plus (TBS-2001)

Волновой синтез (WaveTable): синтезатор ICS WaveFront; 32 канала; 4 Mb ROM; 192 инструмента набора General MIDI; установлен 0 Kb RAM, наращиваемый до 12 Mb на три 30pin SIMM-слота (устанавливать можно в 1, 2 или 3 слота); Yamaha DSP effect процессор с регулировкой уровня эффекта (Delay, EQ, Reverb, Chorus). **Частотный синтез Frequasion Modulation (FM) и Оцифровка/воспроизведение:** данные аналогичны звуковой карте Tropez Lite. **Динамические характеристики:** диапазон воспроизводимых частот 20 Hz — 22 Khz +0/-1db; коэффициент нелинейных искажений <.01% (A Weighted), <.02% (Unweighted); соотношение сигнал-шум -89db (A Weighted), -87db (Unweighted); разделение стерео каналов 100 Hz -90dBV, 1kHz -89dBV, 10kHz -83dBV; интермодуляционные искажения <0.1%; фазовые искажения +/-.1. **Цифровой и аналоговый микшер:** цифро-аналоговые уровень и баланс для линейного входа,; цифровой уровень для микрофонного входа; цифро-аналоговые уровень и баланс для CD-Audio входа; цифровые уровень и баланс для линейного выхода; аналоговый уровень и баланс для WAV аудио Digital Sound; аналоговые уровень и баланс для музыки синтезатора; цифро-аналоговые уровень и баланс для AUX входа. **Совместимость:** данные аналогичны звуковой карте Tropez Lite. **Входы, выходы, интерфейсы, разъёмы:** линейный вход Stereo mini jack 3,5mm; микрофонный вход Mono mini jack 3,5mm; CD-Audio вход Sony, Panasonic; линейный выход Stereo mini jack 3,5mm; AUX вход Stereo mini jack 3,5mm; игровой порт Dsub-15pin (один — 4-х кнопочный джойстик, или два — 2-х кнопочных); внешний MIDI интерфейс Dsub 15pin, MPU-401, MIDI-In/MIDI-Out/MIDI-Thru; 2-ой внутренний MIDI интерфейс 16 pin. Atapi IDE CD-ROM интерфейс; переключатели на плате для установки параметров IDE интерфейса. **Комплектация:** данные аналогичны звуковой плате Tropez Lite + WaveFront Control Panel (управление синтезатором и эффект-процессором), SampleStore (создание, редактирование и использование семплов). **Требования к системе:** данные аналогичны звуковой плате Tropez Lite.



Средняя розничная цена: 270 USD

Turtle Beach Tropez Lite (TBS-2000)

Волновой синтез (WaveTable): синтезатор ICS WaveFront; 32 канала; 2 Mb ROM; 192 инструмента набора General MIDI. **Частотный синтез (Frequasion Modulation (FM)):** Yamaha OPL3; 16 каналов записи/воспроизведения; одновременное звучание двадцати инструментов; четыре оператора FM; 192 синтезируемых инструмента набора General MIDI. **Оцифровка/воспроизведение:** 16 bit; 48 Khz; Stereo; кодировка/раскодировка 4:1 ADPCM, A-lau, -lau, u-lau, Mpeg, Intel Indeo, Microsoft Video, Quick Time; Duplex HDD Recording; Full Duplex Internet. **Динамические характеристики:** диапазон воспроизводимых частот 20 Hz — 22 Khz +0/-1 db; коэффициент нелинейных искажений <.01% (A Weighted), <.02% (Unweighted); соотношение сигнал-шум -88db (A Weighted), -86db (Unweighted); разделение стерео каналов 100Hz -88dBV, 1 Khz -86 dBV, 10 Khz -82 dBV. **Цифровой и аналоговый микшер**: цифро-аналоговые уровень и баланс для линейного входа; цифровой уровень для микрофонного входа; цифро-аналоговые уровень и баланс для CD-Audio входа; цифровые уровень и баланс для линейного выхода; аналоговые уровень и баланс для WAV аудио Digital Sound; аналоговые уровень и баланс для музыки синтезатора. **Совместимость:** Plug & Play; DOS; Windows 95; Windows 3.X; Windows NT; Windows Sound System; Microsoft DirectSound; OS/2 Warp; Adlib; SoundBlaster; SoundBlaster Pro; General MIDI. **Входы, интерфейсы, разъёмы:** линейный вход Stereo mini jack 3,5mm; микрофонный вход Mono mini jack 3,5mm; CD-Audio вход 4 pin; линейный выход Stereo mini jack 3,5mm; усиленный выход Stereo mini jack 3,5mm; игровой порт Dsub-15pin (один — 4-х кнопочных джойстик, или два — 2-х кнопочных); внешний MIDI интерфейс Dsub 15pin, MPU-401, MIDI-In/MIDI-Out/MIDI-Thru; Atapi IDE CD-ROM интерфейс; переключатели на плате для установки параметров IDE интерфейса. **Комплектация:** аудио-шнур для подключения к CD-ROM; инструкция по установке и инсталляции; инструкция по ПО; 3 дискеты с драйверами для DOS, Windows 3.X, Windows 95 и ПО Wave SE (программа оцифровки), MicroWave (программа оцифровки), Stratos (MIDI-редактор), Sierra Audio Rack (виртуальная стерео система), Mouse Player (программа управления MIDI-клавиатурой); программы диагностики, установки параметров, микшер, CD-Audio плеер для DOS. **Требования к системе:** один свободный 16 bit ISA Bus, VLB, EISA слот; процессор достаточен 386 SX-33; не менее 4Mb RAM.



Средняя розничная цена: 170 USD

YAMAHA

Вот мы с Вами и подобрались к одному из "детей" крупного и широко известного во всем музыкальном (и не только музыкальном) мире монстра по имени... YAMAHA. Но предварительно мне хотелось бы обратить внимание читателя на то, что, при всех преимуществах, у большинства звуковых плат для PC существует один важный недостаток — слабый синтез (разумеется, это не относится к рассмотренным нами выше моделям).

До недавнего времени фирмы-производители профессионального музыкального оборудования наблюдали со стороны за развитием звука на PC. На мировом рынке возникли сравнительно молодые, преимущественно американские компании, специализирующихся на звуковых системах для IBM, действительными лидерами среди которых до недавнего времени оставались Turtle Beach Systems, Advanced Gravis, Creative Labs. После того, как один из наиболее известных производителей профессионального музыкального оборудования, крупнейшая японская корпорация YAMAHA, обратив свое внимание на рынок Multimedia для домашнего PC, создала отдельное подразделение YAMAHA Media Technology Division, ситуация в корне изменилась. Компания выпустила серию профессиональных синтезаторов, являющихся лучшими по своим характеристикам на рынке Multimedia PC. Но так как для нас с Вами сейчас главным критерием является применение Multimedia в играх, то остановимся на единственном пригодном для этого представителе YAMAHA Media Technology Division — YAMAHA Sound Edge SW20-PC.

YAMAHA Sound Edge SW20-PC можно охарактеризовать как оптимальное сочетание качества, возможностей и цены. Карта обладает волновым синтезом на чипе YAMAHA OPL 4, с 2 Mb ROM, благодаря которому она аппаратно совместима не только с SoundBlaster Pro, Windows Sound System, но и со стандартом General MIDI. Помимо того, на карте установлен программируемый эффект-процессор реального времени, с помощью которого можно накладывать эффекты на любой входной/выходной сигнал. Из этого следует, что можно наложить эффекты на звук синтезатора (MIDI-файлов), оцифрованный звук (WAV-файлы) при проигрывании CD-Audio дисков, в играх, а также на сигнал с микрофона и на линейный вход. Благодаря эффектам качество звука значительно улучшается. При желании можно добиваться интересных эффектов: делать из мужского голоса — женский, из взрослого — детский, имитировать эхо в горах, или использовать модную систему "Караоке" через микрофон, который прилагатеся в комплекте. И все это чуть более, чем за сто долларов.

Можно долго распространяться о достоинствах этой сравнительно недорогой для ее возможностей звуковой карты, но зачем?, — характеристики, приведенные ниже, говорят сами за себя.

YAMAHA Sound Edge SW20-PC

Оцифровка: Stereo, 8 bit или 16 bit, u-Law, A-Law, 5,5125 Khz — 48 Khz; **источники:** микрофон MONO (электретный, динамический), линейный вход Stereo, CD-Audio Stereo, Stereo MIDI-файлы и WAV-файлы с винчестера. *Возможно микшировать различные источники сигнала в реальном времени.* **MIDI:** синтезатор YAMAHA OPL4 YMF2788-F, 2 Mb Wave ROM (Wavetable), 192 инструмента (64 ударных), 128 Kb Wave RAM. **Полифония:** 24 ноты (AWM wave table), 20 нот (4 оператора FM). **Число каналов:** 32 голоса. **Совместимость:** Adlib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, General MIDI, MPU-401, Windows Sound System, Windows 3.1, Windows95. **Эффекты:** YAMAHA CUSTOM DSP YSS205 (KP). *Настраиваемые эффекты адресуются на вход-выход сигнала (для игр; через микрофон, линейный вход, CD-Audio, MIDI-файлы и WAV-файлы с винчестера).* **32 готовых эффекта:** Alien Voice, Chorus, Classic, Delay 1-3, Devil, Dry, Enhance 1-2, Hall 1-3, Harmony (major, minor), Jazz, Karaoke, Pitch Shift, Plate 1-6, Rock, Room 1-5, Space; **регулируются параметры эффектов:** Echo, Sorround, Voice Cancel, Key Control (Pitch Change). **Требования с системе:** 386DX или выше, 16 bit ISA слот, 4 Mb RAM или более, Windows 3.1. **Интерфейсы CD-ROM:** интерфейс ISA BUS CD-ROM; SONY CDU31/33A (34 pin разъём, 4 pin Audio IN), MITSUMI CRMC LU005S/FX 001/FX 001D (40 pin разъём, 4 pin Audio IN), PANASONIC 001D (40 pin разъём, 4 pin Audio IN). **Линейный вход:** Stereo mini jack. **Внутренний линейный вход:** Stereo разъём 4 pin. **Вход микрофона:** Mono mini jack (с усилением или без). **Линейный выход:** Stereo mini jack (с усилением или без). **MIDI/джойстик разъем:** Dsub-15pin (MIDI-интерфейс MPU-401, MIDI IN/MIDI OUT и один — 4-х кнопочный джойстик, или два — 2-х кнопочных, IBM-стандарт аналоговый джойстик). **Внутренний выход:** PC Speaker, 2 pin. **Джемпера на плате:** MIDI-порт (300, 310, 320, 330 по умолчанию). MIDI IRQ номер 3, 5, 7, 10, 11, по умолчанию 9). *Выбор типа микрофона (динамический, по умолчанию электретный). Выбор типа выхода левого или правого каналов (внутренние и внешние акустические системы, по умолчанию внутренние).* **Размеры:** 106mm x 255,5mm x 15mm. **Вес:** 200g. **Комплектация:** Sound Card SW20-PC. **Микрофон** электретный. **Руководства** по Yamaha Sound Edge и Voyetra MIDI Orchestrator Plus/Sound Software. *Четыре инсталляционных диска с драйверами и ПО под DOS и Windows:* MIDI Orchestrator Plus with Digital Audio (музыкальный редактор), Audio Station (стерео система для воспроизведения WAV, MIDI и CD-Audio форматов с возможностью использования эффект-процессора), Voice Morph (программа наложения эффектов на микрофон), Effect Gear (программа для выбора и применения готовых эффектов), Effect Edit (программа редактирования параметров эффект-процессора), WinDAT (программа записи и воспроизведения аудио файлов), MIDI Orchestrator (программа записи и воспроизведения MIDI-файлов), Sound Script (программа для потготовки презентаций), Say It (программа озвучивания Windows), Audio Calendar (звуковой календарь), Sound Event (программа озвучивания Windows), Audio Screen Saver (звуковой "скрин-сейвер").

Средняя розничная цена: 115 USD

ЭПИЛОГ

Как видите, есть, из чего выбирать. В заключение хочу обратить ваше внимание на то, что идеальной звуковой платы не существует. У каждой есть свои преимущества и недостатки. Поэтому внимательно изучайте характеристики и выбирайте, что вам больше подходит. Ну, а если определиться все-таки сложно, то звоните и приезжайте к нам в Multimedia Service (Москва, ул. Велозаводская 4, тел. (095) 275-24-31). Здесь Вы всегда можете рассчитывать на квалифицированную консультацию, возможно, непосредственно у самого автора данной статьи. И у нас же Вы сможете приобрести любую из звуковых карт, выпускаемых Turltle Beach Systems, Advanced Gravis, Yamaha Media Technology Division, и многое другое мультимедиа оборудование для игр и музыки.

Мы с Вами рассмотрели звуковые платы, представляющие интерес с точки зрения их использования в играх на PC. Turltle Beach Systems и Yamaha Media Technology Division выпускают профессиональное звуковое оборудование для PC, представляющее большой интерес для музыкантов, а что касается Advanced Gravis, то джойстики и игровые аксессуары этой фирмы широко известны во всем мире. Об этом и многом другом мы постараемся рассказать в последующих номерах "Навигатора". Если у Вас возникнут какие-либо пожелания — присылайте в редакцию журнала. Со своей стороны, мы обещаем ответить если не на все, то на большинство заданных вопросов, и подробно рассказать обо всем, что Вас заинтересует.

Статья предоставлена Multimedia Service



Advanced Dungeons & Dragons:

ПОЛИТИКА INTERPLAY

Interplay: новые горизонты

Под занавес игрового сезона 1996 года фирма Interplay объявила о выпуске новых игр в жанре RPG на основе купленных фирмой лицензий у компаний TSR Inc. и Steve Jackson Games.

Interplay знакома российским игрокам прежде всего по таким играм, как Descent, созданной совместно с Parallax Software, и Stonekeep. Успех последнего, несомненно, повлиял на решение руководства фирмы перейти к более целенаправленному созданию ролевых игр. Вполне возможно, что господам из Interplay не дают покоя и лавры многих компаний, создавших себе имя именно на ролевых играх. В качестве примера можно привести компанию Westwood Studios, звезда которой взошла с выпуском великой трилогии Eye Of The Beholder и последовавшей вслед за тем Lands of Lore: The Throne Of Chaos. В этот же ряд необходимо поставить и сериал Might & Magic компании New World Computing. Да и позиции такого признанного гиганта, как Sierra, были бы, вполне возможно, не столь уж прочны, если б не сериал Hero's Quest, который тоже можно отнести к ролевым играм. Этот список далеко не полон, но, мне кажется, он достаточно убедительно иллюстрирует интерес любителей компьютерных игр к жанру RPG.

В чем причина этого интереса? Чтобы ответить на этот вопрос, стоит немного подробнее рассмотреть систему Advanced Dungeons & Dragons (AD&D), послужившую своего рода эталоном для всех последующих систем RPG.



КОНЦЕПЦИЯ и РАЗВИТИЕ

Первый вариант данной игровой системы был создан еще в семидесятые годы двумя англичанами. Именно жителями туманного Альбиона, так что не думайте, будто "США — родина квестов".

Впрочем, истины ради, стоит вспомнить, что фундамент для AD&D заложили все-таки американцы, а точнее — участники клубов поклонников романа Дж.Р.Р.Толкиена "Властелин Колец". Именно эти люди положили начало клубам любителей игр вообще. И им же принадлежит право первооткрывателей основного принципа современных RPG: "ощутить себя в шкуре вымышленного персонажа", переживая с ним фантастические приключения, путешествуя по несуществующим (но от этого ничуть не менее правдоподобным) мирам, совершая подвиги и прочая и прочая. При этом "конец" этих приключений не важен — ведь вы не просто слушаете чей-то рассказ или обмениваетесь с друзьями мыслями на тему "что было бы, если... ". Вы ЖИВЕТЕ жизнью героя, а у жизни, как известно, окончание одно, и очень печальное — СМЕРТЬ. Так что настоящая ролевая игра бесконечна. В Москве, например, есть фанаты, которые играют одних и тех же персонажей уже семь или восемь лет подряд.

На первый взгляд, у поклонников Толкиена было все, необходимое для создания ролевой игры: четкий принцип, великолепнейший игровой мир, четко определенные классы персонажей. Но было и одно огромное "но": не все любят Толкиена. Поэтому не всем интересно изображать героев из его мира.

Вот тут-то и появились наши два англичанина. Они придумали остроумный выход: зачем создавать единый для всех мир, ограничивая тем самым игроков, когда проще сделать единые правила, по которым игроки сами смогут придумывать миры по своему вкусу. При этом, если игрок из одного мира попадет в другой, то ему не надо будет менять персонаж — правила-то остались те же! Надоело играть в одном сказочном королевстве — перейди в другое, где ждут новые чудовища, новые опасности. Сами понимаете, какой открывается простор для увлеченного человека.

Первоначально, правда, система AD&D (тогда она называлась еще просто Dungeons & Dragons, D&D) представляла собой подземелье, которое надо было пройти, постепенно опускаясь на все более глубокие уровни. Но со временем над подземельем вырастал замок или город, а в замке или в городе должен был кто-то жить . . .

Таким образом, например, вырос город Waterdeep, в подземельях которого происходит действие первого Eye Of The



Beholder фирмы Westwood Studios.

Технически система AD&D функционирует следующим образом. Играющие (их, как правило, в подобных играх бывает человек 5—6) делятся на две группы. Одну из групп составляют собственно игроки, которые придумывают себе подходящих персонажей, руководствуясь правилами AD&D. Чтобы созданные герои (даже если они относятся к одному и тому же классу) обладали определенной индивидуальностью, в правилах предусмотрено использование "элемента случайности" при определении атрибутов и навыков персонажей. Для этого применяются обыкновенные игральные кости (dices). Величина определяемого атрибута находится в прямой зависимости от числа, выпавшего при броске пары костей.

Создание персонажей — самое хлопотное дело в AD&D. Каждый игрок хочет сотворить для себя мощного персонажа, который будет способен совершать те или иные действия в зависимости от настроения своего создателя. Такой подход иногда приводит к возникновению тупиковой ситуации, когда в игру просто становится неинтересно играть. Вспомните, во всех компьютерных играх персонаж становится по-настоящему сильным лишь под самый конец, в преддверие финальной схватки с главным врагом. Это логично с точки зрения авторов игры, но не всегда привлекательно для некоторых нетерпеливых игроков. Последние пускаются на поиски нестандартных возможностей повышения возможностей своих питомцев. Отсюда, собственно, и растут ноги разнообразных читов и программ-тренеров.

Второй группе в системе AD&D отведена роль своеобразного судьи. В подавляющем большинстве случаев ее составляет всего один человек. Впрочем, бывают и исключения, хотя и очень редкие. По традиции, оставшейся еще со времен первых D&D, такого человека именуют "Хозяином подземелья" (Dungeon Master). В его обязанности входит следить за неукоснительным соблюдением правил игры всеми ее участниками, а также управлять действиями "противной стороны", т. е. чудовищ, злодеев, ловушек и прочее.

Сама игра представляет собой непрерывный диалог игроков друг с другом и с Хозяином подземелья. В качестве наипростейшего варианта можно привести такой:

— Вы видите перед собой замок, — сообщает Хозяин подземелья и начинает описывать замшелые стены, узкие бойницы, мрачные башни и т. д.

— Мы входим через ворота, — заявляет один из игроков, как правило, боец.

— Нет, — не соглашается маг. — Сначала я посмотрю в мой хрустальный шар...

— А хрустальный шар не действует, — тут же спешит "обрадовать" его Хозяин.

И начинается дискуссия о том, что делать в сложившейся ситуации. Собственно говоря, в настоящей AD&D вся прелесть и состоит в этой дискуссии. А сражения с чудовищами — это дело хорошее, но второстепенное.

На основе всего вышесказанного у Вас могло сложиться впечатление, что AD&D — громоздкое и довольно скучное дело. На самом деле, все обстоит как раз наоборот — все прелесть компьютерной графики мгновенно бледнеет на фоне живого человеческого общения. Недаром в США до сих пор любителей RPG "вживую" ничуть не меньше, чем компьютерных.

Для удобства Хозяев подземелий выпускаются так называемые игровые модули. Это большие папки, включающие в себя карты волшебных королевств, информацию о населяющих их существах и многое другое. Словом, все, что надо знать для успешного ведения игры.

В 1989 году вышло новое издание правил по системе D&D под редакцией Дэвида Кука (David Cook). В него была включена масса добавлений, кое-что было исправлено, кое-что — выброшено совсем. Вот это-то издание и было названо Advanced Dungeon & Dragons, AD&D. И на сегодняшний день, когда говорят о данной игровой системе, имеют ввиду именно этот вариант.

Компания TSR Inc.

В безжалостном мире капитала спрос, как известно, рождает предложение. Когда количество играющих в D&D перевалило черту, за которой клубное, "фанатское" явление перерастает в коммерческую жилу, была создана компания TSR Inc. Первоначально это была чисто полиграфическая фирма, занимавшаяся выпуском пухлых томов с правилами игры, а также всевозможных вариантов игральных костей (их сейчас насчитывается более десятка, а для отдельных игр — более сотни). Кроме этого, огромное количество игр для AD&D было и остается настольными. А хорошо выполненная настольная игра — эта целый ворох всякой красивой всячины. Так что поле деятельности у TSR огромное.

Утвердившись на рынке, компания приняла решение издавать и художественную литературу. Все без исключения авторы, печатающиеся у TSR, одновременно являются и большими любителями AD&D. Многие из них к тому же еще и создали игровые модули, а Дэвид Кук (весьма неплохой писатель), как я уже говорил, вообще руководил созданием новой редакции игровой системы в целом.

Через некоторое время книг было издано столь много, а миры, где происходило их действие, стали столь отличны друг от друга, что руководство TSR решило предпринять попытку их объединения. Для этого была создана концепция "Забытых стран" (Forgotten Realms). Смысл ее не нов, но весьма привлекателен: создан лоскутный мир, в котором уживаются рядом самые поразительные общественные формации — вольные города (типа упомянутого выше Waterdeep), затерянные в горах "академии" для подготовки магов, средневековые империи и королевства.

Учитывая специфику своего товара, компания TSR сразу же сделала ставку на привлечение к сотрудничеству большого количества первоклассных художни-

MAX.VIEW

ков, работающих в стиле фэнтези. На сегодняшний день можно без преувеличения сказать, что в TSR работает лучший коллектив мастеров графики. Те из вас, кому приходилось видеть обложки книжек издательства TSR, без сомнения, помнят, как выгодно они отличаются по оформлению от прочих книг. В последнее время, правда, опыт TSR взяли на вооружение и другие издательства (например, DAW Books или Bantam). Тем не менее, в области игр TSR по-прежнему прочно удерживает лидирующие позиции.

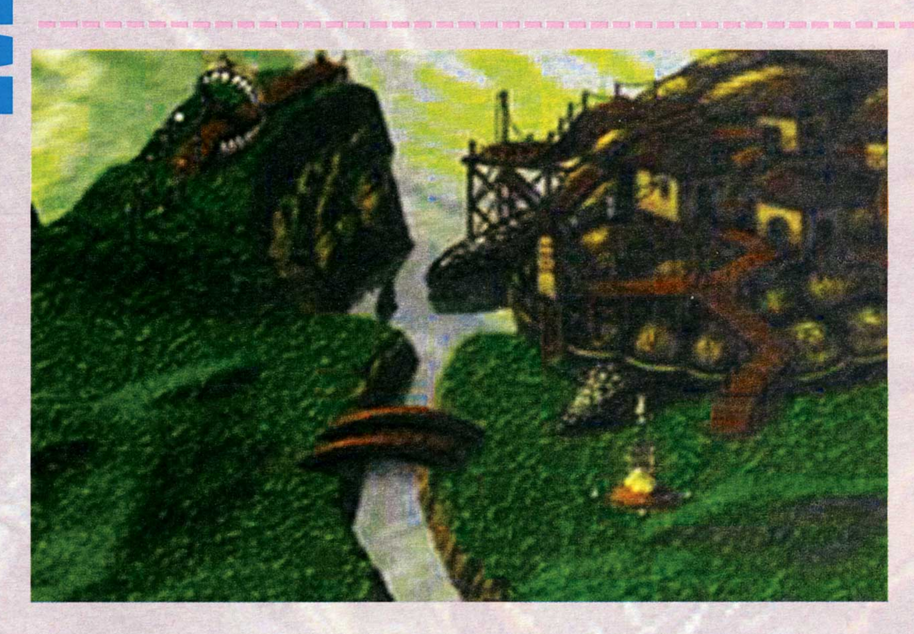
С появлением компьютерных игр компания активно подключилась к созданию AD&D игр. Особенно много появилось таких игр в эпоху 286'х процессоров и EGA-мониторов. Самым заметным событием тех лет можно считать Кринновскую трилогию. Кринн (Krynn) — лучший и самый логичный из созданных TSR волшебных миров, где происходит действие так называемой "Саги о Драконовом Копье" (Dragonlance Saga). Но эта сага — тема для отдельного разговора. Нас же в данном случае интересуют три компьютерные игры, несомненно памятные любителям со стажем. Это игры Champions Of Krynn, Death Knights Of Krynn, Dark Queen Of Krynn. После их появления наступило непродолжительное затишье, взорвавшееся бурей, именуемой Eye Of The Beholder. Эта игра сделала для жанра RPG то же самое, что DOOM сделал для 3D стрелялок.

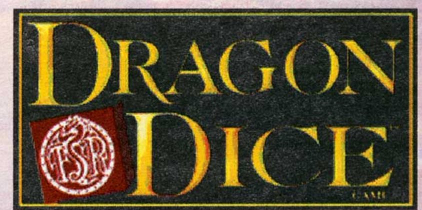
После Beholder'ов игры AD&D несколько сдали позиции, уступив пальму первенства другим игровым системам. Впрочем, при ближайшем рассмотрении игровые системы Lands Of Lore или The Summoning — это лишь некоторая переработка AD&D, не меняющая основные положения.

Тем не менее, TSR не желала мириться с создавшимся положением и начала продавать лицензию на AD&D другим фирмам-производителям компьютерных игр. Так появились Dungeon Hack, Ravenloft: Strahd's Possession, Menzaberranzan фирмы DreamForge.

И вот теперь настала очередь Interplay.

Что же ждет нас? Давайте посмотрим.





Dragon Dice — настольная игра, выпущенная компанией TSR в начале 1996 года. Игра пользовалась большим успехом у поклонников стратегических игр. Свое название игра получила из-за огромного количества разных видов игральных костей, каждая из которых используется в игре для генерации того или иного действия. Например, некоторые кости применяются только во время сражения для определения степени силы заклинаний магов. Всего к игре придается 112 игральных костей.

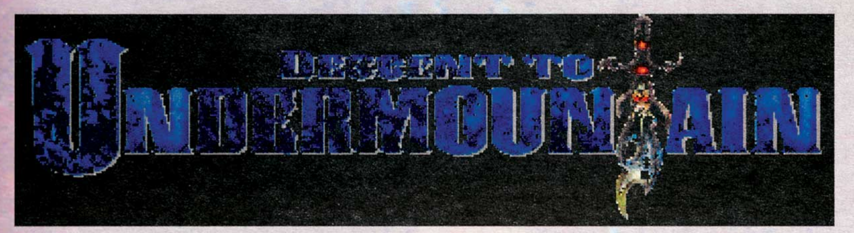
Основой игры служит система AD&D, в которую добавлены некоторые правила для управления "хозяйственными" работами (т. е. стратегической частью).

Dragon Dice предполагает создание игроками своего волшебного королевства с последующем его подчинением тому или иному игроку.

Сейчас трудно сказать, насколько близко будет напоминать компьютерный вариант игры своего настольного "старшего брата". Фирма Interplay намерена сделать упор на красочную графику с высоким разрешением и удобную сетевую поддержку. Впрочем, кампания для одного игрока, соревнующегося с компьютером, тоже будет присутствовать.

Игра должна выйти к концу 1996 года и будет работать под Windows и Windows 95.





Успех Descent побудил Interplay искать новые сюжеты для применения графического ядра игры.

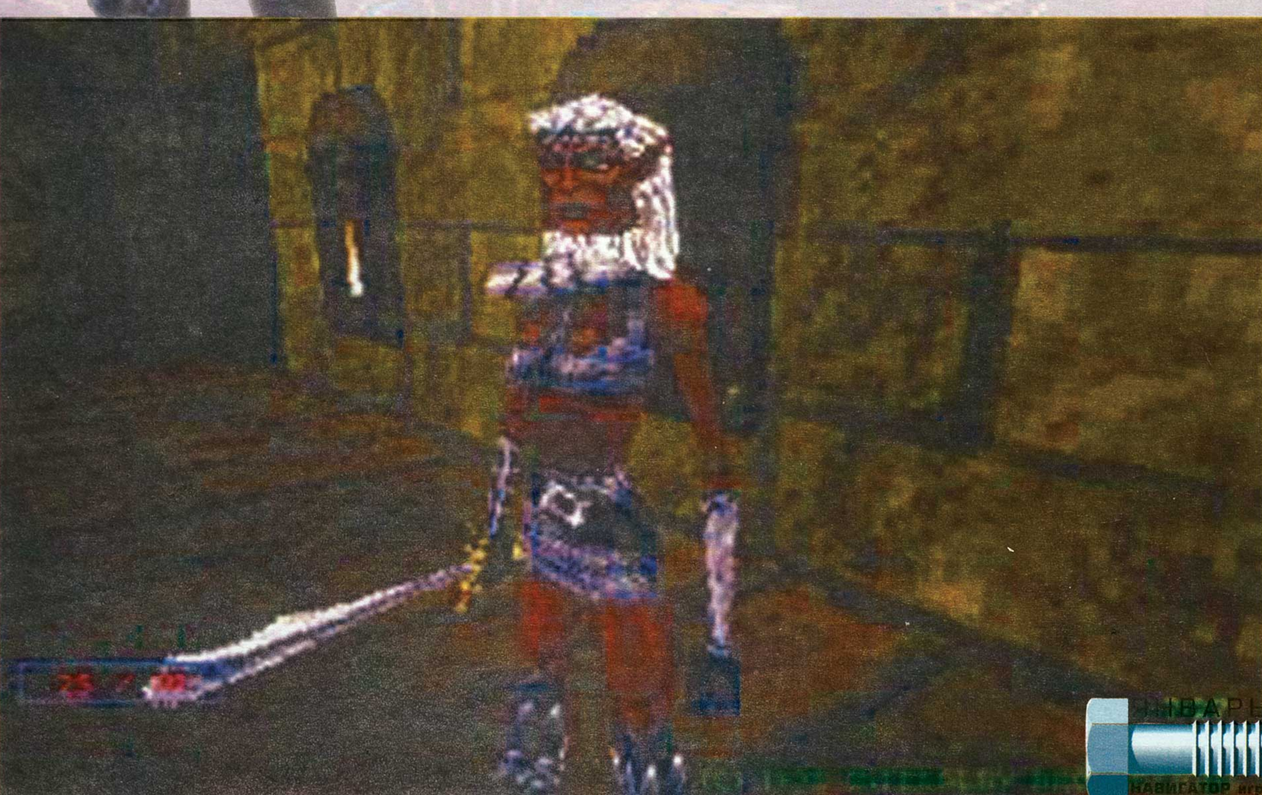
Было решено использовать сюжет одного из миров в Forgotten Realms. С этим миром Вы уже сталкивались, если играли в Menzaberranzan. Речь идет о борьбе людей против Лоты (Loth), королевы черных эльфов (Drow), обитающих в темных подземельях. Для победы надо добыть особый Огненный Меч (Flamesword).

Игра представляет собой классический боевик в стиле убей–их–всех. Interplay заранее хвастается новаторской графикой и свободой движения в 360 градусов. Вместе с тем, классические требования системы AD&D будут соблюдены, и в результате мы должны получить настоящую RPG.

Игра будет поддерживать сеть, так что у любителей коллективных брождений там, где еще не ступала нога человека, появится еще одна возможность оторваться.

Выход игры намечен на конец 1996 года.





MAX. VIEW

Blood & Magic

В конце 1996 года Interplay выпустила игру Blood & Magic, действие которой также разворачивается в мире "Забытых Стран". К сожалению, от Забытых Стран в ней остались только названия нескольких населенных пунктов, все остальное придумано чуть ли не с "нуля". Да и сама главная идея, вокруг которой все и вертится, безбожно извлечена из игры Shadowcaster фирмы Raven Software. Она заключается в том, что вы — волшебник, обладающий умением создавать каменных помощников–големов, которых по ходу действия можно будет превращать в других монстров. Во всем остальном Blood & Magic весьма сильно напоминает переделанный под ролевый вариант Warcraft.

Во втором номере "Навигатора", скорее всего, будет дано полное руководство по Blood & Magic. Пока же, попытаемся рассмотреть игру в применении к практике — потому как это как раз тот вид игр, о которых нельзя говорить в общих чертах. Лучше рассказать о том, как происходит сам игровой процесс. При этом я буду опираться на играбельную демо–версию Bloood & Magic — не на полную версию, которая ко времени написания данной статьи хотя и поступила в продажу, но еще не добралась до России.

В начале игры вы выбираете участок карты и получаете задание. В вашем распоряжении имеется Кузница Крови (Bloodforge) и пара базальтовых големов. В некоторых миссиях в дополнение к Кузнице будут предоставлены и другие сооружения. Кузница Крови служит для производства дополнительных големов. Вы можете творить их при наличии определенного количества магической энергии – маны. В игре существуют два источника маны — специальные сферы (желтые шарики на карте) и сами големы, когда они неподвижно стоят на месте, превратившись в обелиски. Весьма часто сферы маны помещаются в разные предметы и сооружения. Вот и приходится в поисках энергии крушить все подряд.

Големов также можно использовать в качестве бойцов (далеко не самых сильных).

Начало игры сложности не представляет — нужно создать побольше големов и поставить их как обелиски для производства маны. При накоплении очередных 10 единиц мана пересылается в Кузницу Крови.

Постепенно разведывая территорию (первоначально она скрыта черным), вы наткнетесь на Основание (Foundation) — бледно–желтое сооружение с изображением пирамиды в центре. Подведите к ней четырех големов, поместите их на четыре площадки по углам Основания и дайте любому из големов команду Transform (преобразоваться). В этот момент вы сможете выбрать тип сооружения, которое появится на месте Основания. Варианты возможны из области казарм, храмов, подземелий и т.д. Сооружения позволяют вам преобразовывать големов в другие виды чудовищ, обладающих более продвинутыми способностями (силой удара, защитой, скоростью передвижения, способностью летать и т.д.). Для получения нового монстра нужно подвести голема к сооружению, дать ему команду "Transform" и выбрать тип чудища, в которое он должен превратиться.

Главное, что Interplay привнесла в игру из RPG — это возможность собирать и применять предметы. К сожалению, один воин может нести не более одного предмета, и это единственное "но", которое здесь можно отметить. Полное вылечивание, починка сооружения на определенное число пунктов, увеличение силы в атаке или в обороне (применяются 4 характеристики: life,







defense, attack, movement speed) — таковы самые простые из имеющихся в игре предметов.

Второе, что Interplay почерпнула из ролевых игр — это показатель опыта (Experience). Опыт набирается игроком практически непрерывно при выполнении самых разнообразных действий (создание нового базальтового голема, лечение раненого голема клериком, уничтожение очередного монстра противника). С накоплением опыта становятся доступными для исследования новые типы монстров.





Нельзя назвать Blood & Magic принципиально новой игрой, так как слишком многое в нем напоминает Warcraft. Этакий неторопливый (как нередко свойственно ролевой среде), повернутый под другим углом Warcraft, с массой свежих идей и качественным шагом в сторону RPG.

А вот что касается тактической стороны Blood & Magic, то на уровне демо-версии она выглядит несколько непроработанной. У противника изначально имеется численное и качественное преимущество (сооружения, позволяющие ему производить более мощные, чем у вас, войска). Воюет он тупо и безграмотно, по принципу "сильный на слабого", вам же на первых порах остается только противопоставить ему старый добрый метод — "толпой на одного".

Выиграть, в сущности, элементарно просто. Для этого произведите КУЧУ големов (15-20) и поставьте их на производство маны. Вслед за этим постройте храм и обзаведитесь клериками. Придайте каждому клерику по два голема — это подразделение и станет оружием вашей победы. Вы можете





выставлять такую связку против любого противника — големы будут воевать, а клерик постоянно их подлечивать прямо на поле боя. Впрочем, сохраняться по ходу дела никогда не мешает.

Ведение боевых действий способствует быстрому накоплению опыта. Проведите разведку, найдите еще одно Основание (противник не строит новые сооружения, бестолково уступая вам инициативу). Преобразуйте основание в какое-нибудь сооружение, позволяющее производить сильных бойцов, например, казармы. Замените големов на продвинутых монстров, добавьте к ним клерика — и снова в бой. Как видите — тактика более чем проста.

Еще один минус — Blood & Magic лишена SVGA графики. Впрочем, разработчики нашли неплохой выход из положения, сделав фигуры воинов крупными (в два warcraft'овских роста), благодаря чему они смотрятся вполне презентабельно.

Итог такой. Blood & Magic неплохо идет на маломощных компьютерах, что делает ее доступной для всех и вся. Для любителей Z, также как и для поклонников The Settlers II, игра не представляет ни малейшего интереса: здесь нет постоянного действия (скажем так: бои происходят постоянно, но на уровне мелких незначащих стычек), и нет ни малейшей экономико-колонизационной подоплеки. Зато Blood & Magic может стать подлинным подарком для тех, кто уважает RPG. В сущности, Blood & Magic — первая полноценная real-time RPG strategy (просьба Birthright и Magic: The Gathering не называть, они куда как более специфичны и усложнены, чем это свойственно обычному real-time).



MAX.VIEW



Кроме AD&D, существуют и другие игровые системы, в основном покрывающие те области, которые остались невостребованными, в частности — мир чистой научной фантастики. На этой ниве весьма популярны творения Стива Джексона (Steve Jackson). Российским игрокам он известен, как автор короткой вступительной новеллы к игре Stonekeep. На Западе, в особенности в Англии, где он проживает, Стив Джексон известен прежде всего как создатель игровой системы к серии Fighting Fantasy. Эта серия — не компьютерные игры, а книжки-игрушки, специфический жанр. К сожалению, в России он не прижился, если не считать попытки Д.Браславского. А вот у Стива Джексона и его соавтора Яна Ливингстона дела идут очень неплохо. Но нас интересует другое — Стив Джексон в последнее время разработал несколько новых игровых систем, среди которых есть и GURPS (Generic Universal Role-Playing System). Это весьма хитроумная система, включающая в себя массу дополнительных компонентов (роботы, сверхвысокие технологии, море оружия и т. д.).

Компания Interplay закупила лицензию на эту игровую систему и в данное время кропотливо творит на ее основе игру GURPS: Post-Nuclear Adventure.

Это будет игра, посвященная немного потерявшей ныне свою остроту проблеме выживания человечества после ядерной войны. Выжившие после ядерной катастрофы прячутся в подземном городе под названием Vault. Однако, в силу сложившихся обстоятельств, главному герою, действиями которого вы и будете руководить, приходится выйти на поверхность планеты и вступить в схватку с населяющими ее мутантами, чудовищами и взбунтовавшимися машинами.



Игра выполнена в изометрии, наподобие UFO (вид сверху и сбоку). Большая часть игры протекает в режиме реального времени, но во время боя включается пошаговый режим, позволяющий не спеша и обдуманно использовать оружие и боевые качества главного героя.







Для придания объемного вида вашим противникам, часть из них выполнена в виде реальных пластилиновых моделей (clay models), оживающих на экране благодаря мультипликации. Другая часть моделей выполнена в виде стандартных двумерных изображений (спрайтов). Все модели разрабатываются на графических станциях Silicon Graphics, что, по словам представителей Interplay, обеспечивает более естественную и плавную анимацию. Для дополнительных персонажей, с которыми герой будет общаться по ходу игры, предусмотрено введение оцифрованного видео и звука, а обширный выбор оружия и возможность регулирования уровня насилия в игре может сделать ее привлекательной для любителей просто пострелять.



Игра создается под Windows 95, но возможна и версия для DOS. Выход игры намечен на середину 1997 года.





ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вместе с развитием компьютерных вариаций среды AD&D, уходят в прошлое игры "вживую". Настольный AD&D (а также и GURPS) становится историей, так и не успев развиться в России — в связи с чем очень немногие у нас знают, что же это такое. Ролевые игры, RPG, — это понятно, а вот что их объединяет?..

Надеюсь, данная краткая статья поможет вам сориентироваться, и понять, что из чего следует. Впрочем, трудно на нескольких страницах рассказать о столь глобальной игровой среде, как AD&D. Если у вас есть интерес к этой тематике — пишите в "Навигатор". Материал, которым располагает редакция, более чем обширный. Было б желание — и экскурс в AD&D можно продолжить. А кроме как из ваших писем, редакции неоткуда почерпнуть знания о том, что вам интересно. Так что — пишите!

И еще одно. У нас тут мелькала идея сделать на страницах журнала игру, подобную AD&D. Игру, которая будет продолжаться из номера в номер, и в которую сможет играть какое угодно количество читателей журнала. Сообщите, если у вас есть интерес к подобному проекту. Сообщите, если появятся мысли о том, как можно организовать подобную игру.

Мы рассчитываем на ваши письма и вашу поддержку.

Андрей Терминатор



MAX.VIEW

Технология Voxel Space 2:

РЕАЛИЗМ И ТРЕХМЕРНАЯ ГРАФИКА

Попробуйте-ка, дорогие наши читатели, ответить на один вопрос — что связывает три игры: F22 Lightning II, iM1A2 Abrams и Comanche 3? "Так это же симуляторы!" — радостно провозгласите вы, и будете совершенно правы. Но слишком уж очевиден сей факт, и я бы не задавал этот вопрос, если бы ответ был столь баналеn. Аналогии можно провести гораздо дальше.

Немного подумав, вы наверняка вспомните, что работу над всеми тремя играми ведет фирма NovaLogic. Уже теплее, но и это не последнее звено в связующей цепочке. Те из вас, кто внимательно следит за игровым миром, должны добавить, что вся троица использует единую технологию Voxel Space 2 (подробнее об этой технологии читайте на врезке).

Вот вы уже и располагаете самыми первыми представлениями о F22 Lightning II, iM1A2 Abrams и Comanche 3. Но эта скудная информация вряд ли удовлетворит тех, кто всерьез увлекается компьютерными симуляторами. Цель данной статьи — подробно рассказать о каждой из этих трех игр.

Прежде чем приступить к детальному обзору, отмечу, что F22 Lightning II появился на прилавках уже в середине ноября, в это же время стала доступна демо-версия iM1A2 Abrams. Comanche 3 находится в той стадии разработки, когда широким массам предоставляются лишь иллюстрации и краткие (но достаточно содержательные) тексты.



NOVA LOGIC

VOXEL SPACE 2

Технология Voxel Space 2 — разработка фирмы NovaLogic. Эта технология основана на применении полигонных изображений вместо растровых. Если вы не знакомы с терминологией, поясняю: вместо привычных точек изображение создается с помощью многоугольников. Что это дает? А то, что все объекты можно поворачивать и, самое главное, масштабировать без заметной потери качества. С другой стороны, некоторые предметы игрового интерьера могут состоять из тысяч, а то и десятков тысяч полигонов, поэтому такой объект будет обрабатываться компьютером дольше, нежели пиксельный рисунок. Но, как показывает практика, игра стоит свеч.

Применение Voxel Space 2 не ограничено симуляторами. Вообще, данную технологию можно использовать в action, спортивных играх, quest и т.д., короче говоря, везде, где будет нужна высококачественная трехмерная графика.



Не трудно догадаться, что эта игра представляет из себя симулятор самолета F22, пожалуй, самого распространенного в разработках данного жанра. Я посвятил F22 Lightning II достаточно много времени, и спектр моего отношения к игре сменился от восхищения до нордического спокойствия. Еще не видя игру, у меня сложилось довольно предвзятое отношение к F22 Lightning II, ведь еще задолго до выхода о ней трубили все кому не лень, расхваливая реализм полетов и "небывалое доселе качество графики".

Итак, давайте начнем с достоинств игры. С моих уст раздался радостный вопль, когда я увидел перед стартовым роликом надпись "Dolby Surround". Как выяснилось в дальнейшем, Dolby оказалось не рекламной болтовней, а действительно объемным трехмерным звуком.





F22 LIGHTNING II

Многие люди не любят симуляторы в основном за то, что для банального взлета приходится перечитать десяток страниц руководства и вызубрить массу терминов. Разработчики F22 Lightning II довольно удачно решили эту проблему — они ввели режим "Quick Start", который предлагает играющему несколько тренировочных миссий. Перед каждой такой миссией вы получите всю необходимую информацию не только по конкретному заданию, но и по управлению F22; например, в самом начале объясняются такие азы, как включение двигателя, выдвижение шасси и использование закрылок, потом рассказывается о применении оружия, навигации при помощи разнообразных приборов и т.п. Тренировочные миссии располагаются в порядке увеличения сложности, и если вы успешно справитесь с ними, то смело переходите на полноценный вариант игры. Небезынтересно отметить, что вы самостоятельно сможете корректировать миссии, например, добавляя несколько новых самолетов противника или изменяя тип территории (пустыня, джунгли, арктика и др.), над которой будет происходить полет.

■ Осуществление посадки без наличия джойстика представляет немалую проблему



■ Обратите внимание: качественная прорисовка объектов соседствует с лоскутным одеялом пикселов вместо поверхности

То, что разработчики старались сделать игру максимально правдоподобной, заметно сразу. Кабина, по словам ребят из NovaLogic, в деталях соответствует реальному прототипу. Врать не буду — в кабине F22 не сидел, и не буду оценивать справедливость этого заявления, скажу только, что кокпит в игре выполнен достаточно удобно — все приборы и индикаторы крупные, за счет этого достаточно беглого взгляда, чтобы снять их показания.

Управление в целом традиционное; единственное, мне поначалу показалась немного запутанной система навигации, в частности, переключение между check point'ами (контрольными точками).

Ассортимент вооружения не особенно впечатляет, но зато нет ничего лишнего. Смотрите сами: AIM-120 Amraam и AIM-9X Sidewinger — ракеты типа воздух-воздух (отличаются по эффективной дистанции атаки), JDAM 1000-lb. — бомбы для уничтожения наземных целей, и стандартный двадцатимиллиметровый пулемет M61. Как говорится, скромно, но со вкусом.

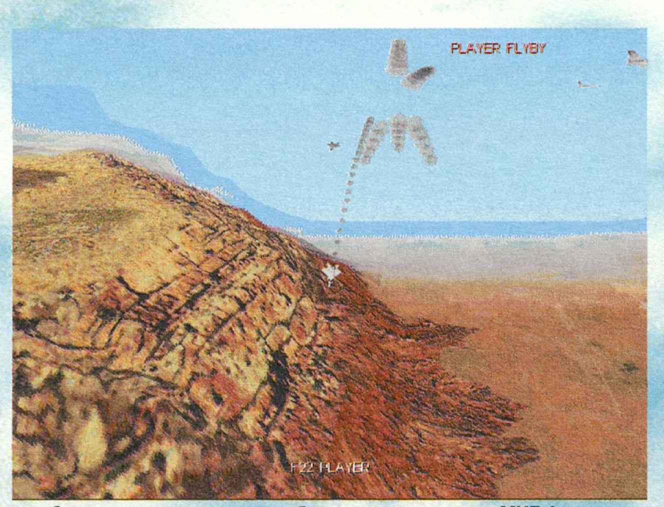
Основными противниками в игре являются российские (ну не нравится американцам наша авиация!) самолеты типа МИГ-27 и СУ-27. С земли ваш F22 будет подвергаться атакам различных ПВО.

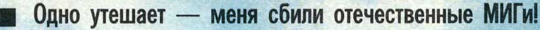
Режим Multi-player позволяет играть от двух до восьми человек, при этом реализовано два различных типа сражений — друг против друга и в альянсе против компьютера.

"Так все просто замечательно!" — воскликнете вы. Так если б так! Отрицательных черт у игры хоть отбавляй. Не верите? Привожу факты.

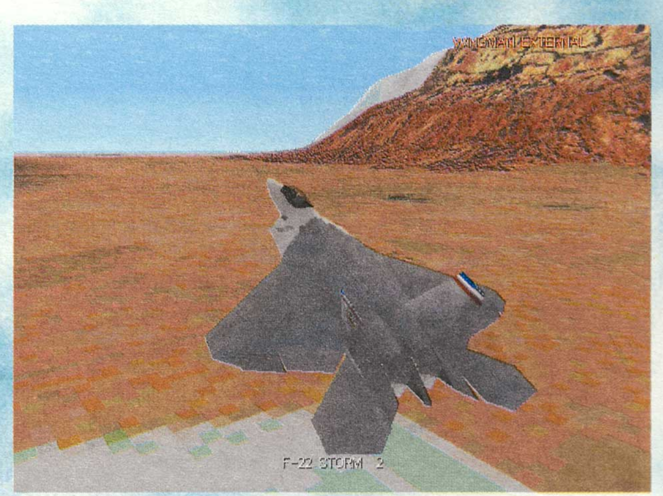


■ Режим Quick Mission — путеводный камень для новичков





■ Одно утешает — меня сбили отечественные МИГи!



■ В F22 существует несколько выигрышных позиций камеры

MAX.VIEW

Начну, пожалуй, с хваленого Voxel Space 2. Меня, честно говоря, откровенно разочаровало качество прорисовки территории. На средних дистанциях все просто замечательно, но если подлететь поближе или, наоборот, отлететь подальше, начинаются неурядицы. На высоте порядка 100 футов (и ниже) поверхность земли выглядит просто ужасно, впечатление такое, что компьютер "забывает" о полигонах и начинает использовать растровое изображение. А на формирование удаленных объектов без слез не взглянешь — возвышенности издалека представляют нагромождение невнятных геометрических фигур, затянутых, к тому же, белой дымкой. И вдруг, как только вы подлетите поближе, неожиданная метаморфоза — вместо геометрических абстракций вы лицезреете вполне реалистичные горы, холмы и т.д. Согласитесь, приятного в таких превращениях мало.

Далее, из области "где шасси!?". Описываю реальную ситуацию. Взлетел, выполнил задание, долетел до родной авиабазы. Дело за малым — аккуратно выполнить посадку. Слава богу, летаю не в первый раз, за плечами почти все мало-мальски известные симуляторы, начиная с Retaliator и F-19. Так вот, выдвинул я закрылки, сбросил обороты, убрал крен, выпустил шасси... Стоп, а где, собственно, шасси?! Еще раз нажал клавишу "G", а шасси и не думает появляться! После этого я уже в панике стучал по заветной клавише, но должного эффекта мои старания не возымели. Две трети ВПП осталось позади, и пришлось заново заходить на посадку. И опять все тоже самое — не работает шасси, хоть ты тресни! Сел я, с грехом пополам, попытке на пятой, когда шасси наконец соизволило выдвинуться. Сумел-таки не угробить дорогостоящую технику — стыдно краснеть под тяжелым взглядом командира, я конечно не асс, но все-таки и не зеленый новобранец!

И последнее. На мой взгляд, управлять самолетом посредством клавиатуры достаточно неудобно. Однократное нажатие на клавишу влево/вправо приводит к крену градусов в двадцать-двадцать пять. Поэтому настоятельно советую попробовать другие навигационные средства — например, Thrustmaster FCS (или WCS), CH Flight Sticks, Wingman Extreme, Microsoft Sidewinder или, на худой конец, обыкновенный джойстик.

Что же, подводим итоги. Мое личное мнение — F22 Lightning II способен заставить вас забыть обо всем на свете, если вы очень любите симуляторы, но... если вы ничего, кроме F-19, не видели. Игра далеко не безупречна, и вообще, существуют более мощные симуляторы как по качеству графики, так и по реализму, взять хотя бы тот же Jet Fighter III.



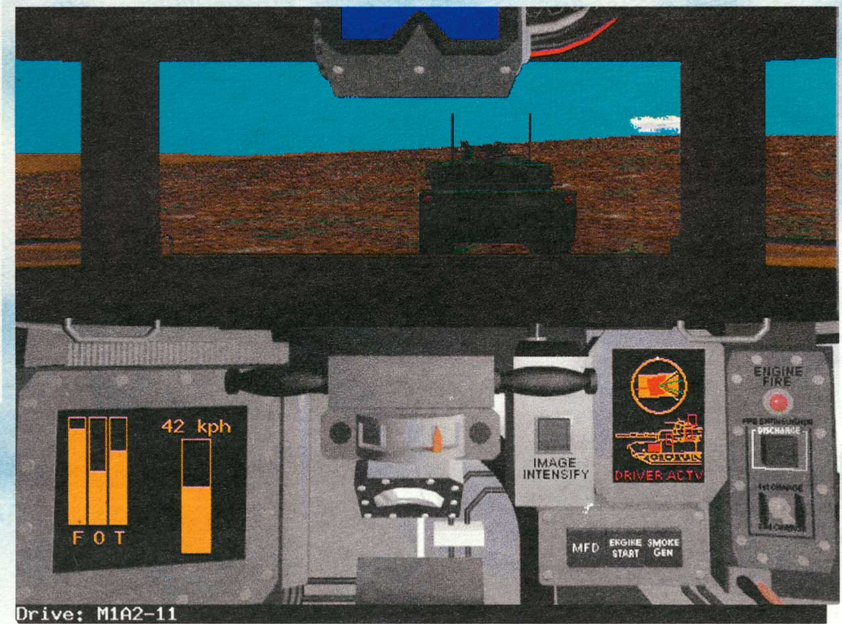
■ Одно из двух: либо взлетим, либо дальше начнется симулятор танка... :)

Мнение Гэймера: Ох, летать люблю! Но, честно говоря, достали уже лезущие из всех щелей здоровенные пикселя и "достоверность" полета на уровне аркады! Я погонял немного, покайфовал над кое-чем, что есть тут хорошего, но дальше — честно говоря, просто (...) надоедает...

7/10.



iM1A2 ABRAMS



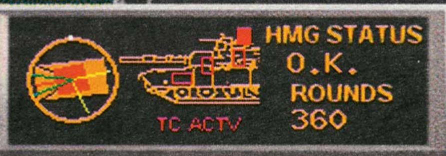
Вкратце об игре можно сказать так: это гибрид Armored Fist и Abrams, естественно, с поправкой на графику. Насколько можно судить по демо-версии, игра внешне сильно напоминает своих предшественников. Почему? А очень просто — ведущее место в команде разработчиков занимает Арнольд Хедрик (Arnold Hendrick), он же принимал самое непосредственное участие в создании старого-доброго M1 Tank Platoon (кстати, этой игре скоро "стукнет" восемь годков!).

Графика iM1A2 Abrams оставила более приятное впечатление, нежели графика F22 — пейзажи выглядят достаточно правдоподобно, а вражеская техника не расползается на огромные пикселы, даже если подъехать к ней вплотную.

iM1A2 Abrams — это гораздо больше, чем просто танковый симулятор. Под вашим командованием будут различные боевые части: пехота, артиллерия, установки ПВО, вертолеты и т.п. На миссию можно выходить небольшим подразделением из четырех











танков, при этом в любой момент возможно переключение между ними.

В полной версии игры ожидается, что танк будет оснащен четырьмя видами вооружения: HEAT (противотанковые снаряды), Sabot (бронебойные снаряды), STAFF (снаряды вертикального выстреливания) и MPAT (противовертолетные снаряды). Естественно, к этому списку причислится и пулемет пятидесятого калибра, который уже стал стандартным типом вооружения. Как и в F22, предусматривается тренировочный режим "Quick Mission" с возможностью редактирования миссий. В окончательном варианте будет три кампании с множеством миссий. Кстати, в пределах одной кампании все миссии тематически связаны. Боевые действия разворачиваются в Боснии, на Украине, в Иране. Основными противниками становятся российские войска, в частности танк Т–80.

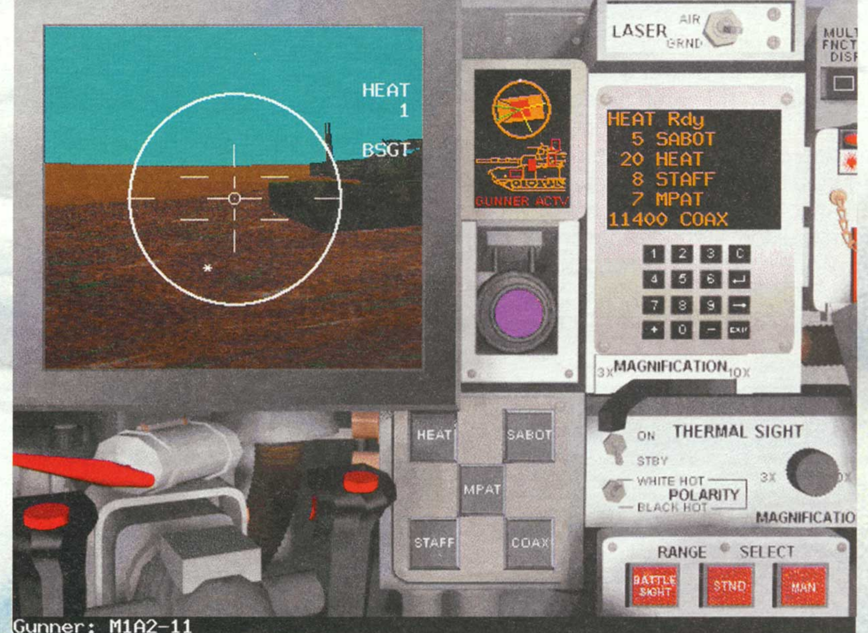
Для тех, кто не считает компьютер опасным противником, предусмотрен Multi–player режим, в котором может участвовать до 8 человек.

Будут поддерживаться различные виды джойстиков: от самых примитивных до Thrustmaster FCS, но, по моему личному мнению, идеально подходит вариант клавиатура+мышь (по крайней мере, в демо–версии).

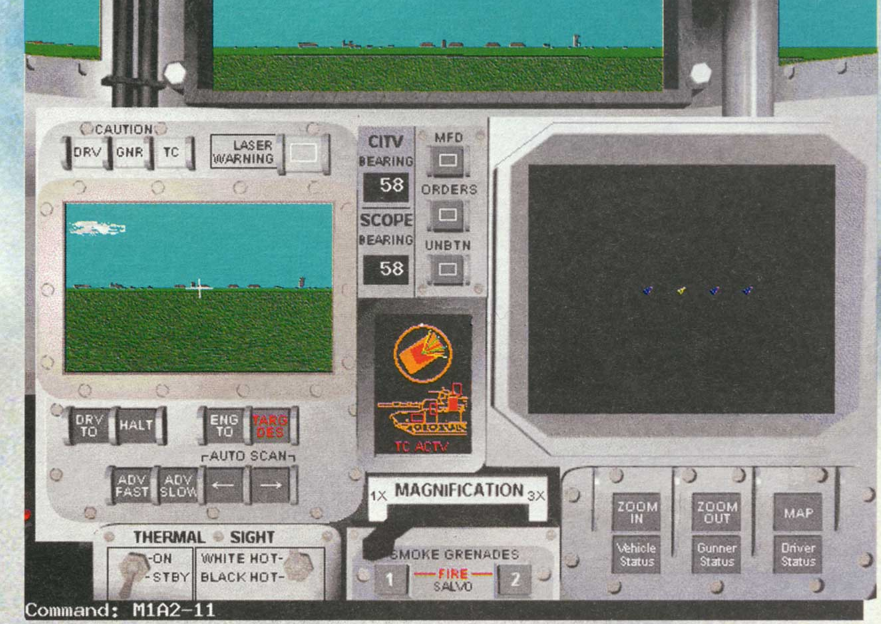
В отличие от F22, iM1A2 Abrams будет работать под управлением Windows 95, отчего немного возрастут аппаратные требования (минимум RAM –16 Mb).

Подводим итоги. iM1A2 Abrams выглядит менее броско, чем F22 Lightning II (напоминаю, что речь идет о демо), но ведь это только внешняя сторона игры! Реально, iM1A2 Abrams превосходит F22 по продуманности и масштабности, к тому же эта игра показалась мне гораздо более динамичной и насыщенной событиями.













COMANCHE 3

Так, с самолетами разобрались, с танками вроде бы тоже. Пришел черед вертолетного симулятора.

То, что на выпуске Comanche 2 разработчики не остановятся, было понятно сразу. Еще задолго до начала работы над Comanche 3 был выпущен специальный вариант игры, который позволял совмещать в режиме Multi-player Comanche 2 с Werewolf.

Ну, а что известно про третью часть серии Comanche? Не так, чтобы уж очень много, но кое-что есть — судите сами. Похоже, что технология Voxel Space 2 вовсю покажет себя в Comanche 3 и возьмет реванш за неудачу с F22 Lightning II. Разработчики обещают real-time lighting (реальное освещение), плывущие по небу облака, красивые клубы дыма от взрывов (а не поток плоских прямоугольников, кои имели место в F22). Впечатляет, неправда ли?

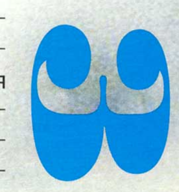
Предположительно, в игре будет около тридцати миссий, в перерывах между которыми вы сможете наслаждаться анимационными роликами (отсюда вывод: Comanche 3 займет минимум один компакт-диск).

Во многом Comanche 3 будет схож с F22 и Abrams. В частности, у игр совершенно идентичны режимы Multi-player, вся троица поддерживает одинаковые манипуляторы для управления и, наконец, во всех трех звучат шестнадцатибитные звуковые эффекты при использовании технологии Dolby Surround.

А вот по части аппаратных требований Comanche 3 скорее ближе к Abrams, нежели к F22 — для нормального функционирования игре будет необходимо 16 Mb RAM (отсюда второй важный вывод: скорее всего, Comanche 3 будет работать под управлением Windows 95, хотя я могу и ошибаться).

Александр Новожилов

COMANCHE





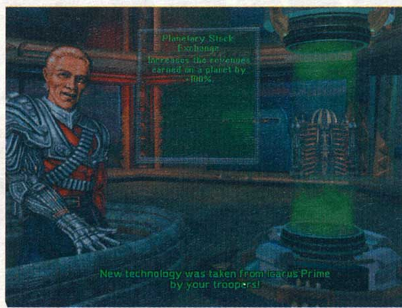


Рождение сверхновой

Ничего неожиданного не произошло. Просто случилось запланированное и тщательно подготовленное событие — на игровом рынке появилась долгожданная Master of Orion 2: Battle at Antares. В преддверии Нового Года и рождественских праздников многие фирмы постарались выбросить на рынок новинки сезона. Но ни одна из них не в состоянии похвалиться чем-либо, хоть отдаленно напоминающим новейший совместный проект Microprose и SimTex. Если бы мне довелось участвовать в распределении мест среди вышедших за последний период игр, то, вручив переходящий суперкубок MOO2, я бы последующие мест пять просто не присуждал. Потому что нам представлен редкий пример того, как на основе великолепной игры, которой безусловно стала первая часть — Master of Orion, разработчики сумели сотворить отличный сиквел, способный на пару ближайших лет занять свободное (а временами — и служебное) время всех фанатов стратегических игр.



■ Союз нерушимый чудовищ свободных



■ Сэр, мы тут в развалинах кой-чего обнаружили

Никто не мешает нам вспомнить, как все начиналось. В 1993 году, потеснив Star Control 2 и Millennia, на рынке утвердилась принципиально новая космическая стратегия — MOO1. Исследование галактики, возможность попробовать себя в роли представителя десятка рас, научные изыскания, экономический менеджмент, сложнейшие космические битвы, случайные космические катаклизмы, дипломатия — казалось, что в этой игре были учтены запросы самого искушенного игрока. Только чтобы погрузиться в игровую среду, требовалось не менее 5-10 часов. А достижение победы на уровне Impossible для многих так и осталось недосягаемой мечтой.

Любой нормальный победитель в стратегической игре устроен просто — доказав соседям свое право на императорский трон, он всегда думает про себя: "Хочу еще!" Понятие "Еще" при этом означает не просто повторение достигнутого результата, но прежде всего — преодоление неизведанных ранее трудностей, нахождение оригинальных тактических решений в новых игровых условиях, достижение желанной победы нестандартными и неожиданными способами.

Складывается впечатление, что Microprose и SimTex тщательнейшим образом проанализировали пожелания тысяч поклонников MOO1, воплотив все мыслимые и немыслимые новшества в мощнейшей MOO2.

Long live the DOS!

Судя по многочисленным Usenet'овским сообщениям, версия под DOS обладает определенными преимуществами по сравнению с версией для Windows 95, — в ней значительно меньше ошибок, она быстрее и обладает более приятным интерфейсом. Искать причину недоработанности версии под Windows 95 — занятие неблагодарное, да и ненужное. Скорее всего, она кроется в некорректности WinG/DirectX/2X/3X (выбирайте, что вам больше нравится), которые все еще выглядят достаточно сырыми и скороспелыми.

Если задумаете сыграть в режиме Multi-player — обязательно запускайте однотипные версии игры! Смешанный вариант с одновременным применением обеих версий недопустим.

Власть. Берите, сколько возьмете

В начале игры вам предлагается стать правителем одной из тринадцати рас, десять из них перекочевали из MOO1. Если вы считаете, что сами знаете наиболее перспективный тип расы — нет проблем, вы можете задать ее что называется "с нуля", снабдив характерными чертами по своему усмотрению. Что интересно — в процессе разработки





■ Нас мало, зато тельники фирменные

образа будущих подопечных вам разрешено не только усиливать положительные стороны, но и усугублять их отрицательные особенности. Высвобождающиеся в последнем случае очки поступают в общий котел и становятся доступными для вложения в положительные свойства расы.

Решив национальный вопрос, вы получаете в качестве стартовой площадки для всемирной экспансии единственную планету, которая вращается с несколькими соседками вокруг звезды. Можете приступать к определению доступных ресурсов, их утилизации, проведению научных исследований. Постройте флот, колонизируйте соседние звездные системы. Соседи не заставят себя ждать слишком долго, а вслед за ними пожалует и основная головная боль этой игры — антаряне, технически высокоразвитая, злобная раса. В далеком прошлом правители системы Орион изгнали ее в другое измерение. Приблизительно через 100 ходов, когда вы только начнете думать, что дела пошли хорошо, антаряне решат вернуться. Как только увидите на экране, как сквозь дыру в пространстве несутся космические корабли — готовьтесь к неприятностям. Первое время пришельцы не будут слишком уж вредными и ограничатся нападением кораблей-разведчиков на флот первой попавшейся расы. Со временем их агрессия выйдет на уровень всегалактического кризиса и превратится в прямую угрозу всем конкурирующим империям. Впрочем, если в вашем портфеле имеются мощные технологические разработки, то вы сможете перенести боевые действия в измерение антарян. В случае удачной кампании вам станут доступны серьезные технологические новшества.

Как и в предшественнице — MOO1, страж планеты Орион поджидает первооткрывателя. Если игроку удастся совладать с этим древним супостатом, то он гораздо лучше сможет подготовиться к схватке с антарянами.

Видит око да слышит ухо

В галактическую систему Орион пришла эра SVGA. С одной стороны это хорошо — графика стала более колоритной и стильной, с другой — играть на мониторе с диагональю 14 дюймов теперь весьма непросто. Вот на 17 дюймах... Стремление разработчиков выдать побольше информации на экран подчас приводит к тому, что разбираться с очередной фразой приходится чуть ли не с помощью увеличительного стекла. Закаленные фанаты первого MOO без труда освоят привычный экранный интерфейс игры, большинство функций которого осталось в неизменном виде. При вызове уменьшенного изображения галактики последнее появляется заключенным в перемещаемый экран. Разобраться с текущими тонкостями позволяет отлично отлаженная справочная система, подсказки которой вызываются нажатием правой кнопки мышки.

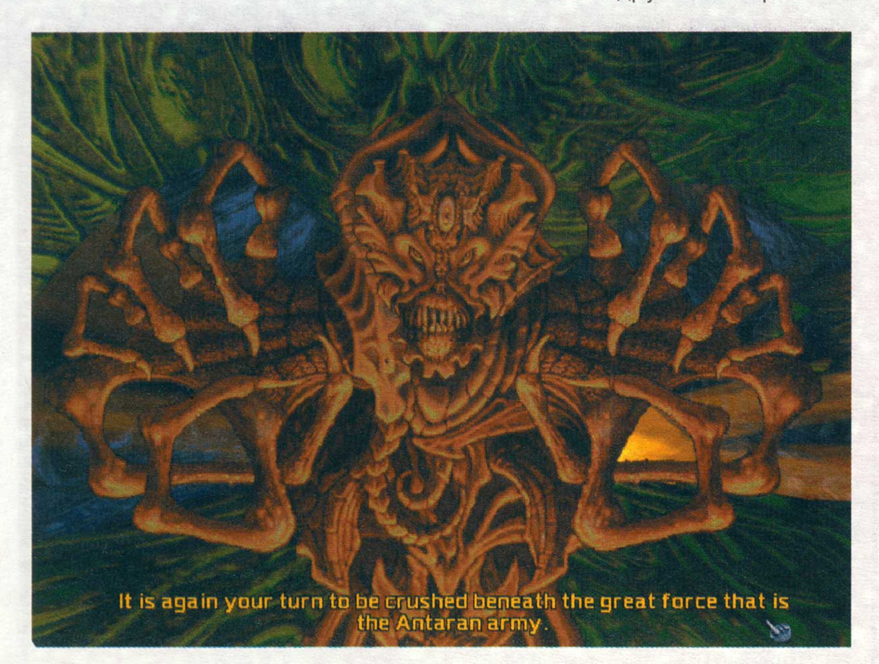
Претензий к музыкальному сопровождению нет — в качестве фона служит незамысловатая мелодия, которая, по определению, не должна отвлекать вас от игры. А когда во время сражения корабль уничтожается выстрелом лучевого оружия, мой GUS MAX выдает характерный звук пузырящегося жареного металла.



■ Неожиданный дар — мощнейшая планета Tenuki



Готовьтесь, господа императоры. Наиболее сложное и тяжелое испытание, доступное в современном игровом мире, ждет вас. Во Властелине Ориона 2 предусмотрена возможность одновременной игры двух или нескольких игроков. Соединяйте компьютеры через последовательные порты или входите в мо-



■ Познакомьтесь: Антаряне



■ Выбрав для расы Creative, можно исследовать технологии пакетами

демный connection для игры вдвоем. Если же в вашем распоряжении имеется сеть — до восьми пользователей смогут одновременно ощутить себя галактическими правителями. Недостающие кресла могут занять сгенерированные компьютером игроки и, само собой, антаряне. В игре отсутствует система, позволяющая уравнивать шансы слабых и сильных игроков. Впрочем, для этой цели можно воспользоваться генератором рас.



■ Ну и что с того, что бибизьяна? Зато в злаках волоку!

В режиме Multi-player стоит помнить о том, что определенные преимущества рас, срабатывающие в игре против CPU, здесь начисто теряют смысл. Никто не станет давать псилонянам возможность развить передовые технологии опережающими темпами. Их просто уничтожат в первую очередь. Аналогично — присущее "человекам" обаяние не поможет вам в развитии дипломатических отношений с реальными игроками. Поэтому — доставайте томик старого доброго китайца Сан Цзу и следуйте проверенным советам "Искусства войны".

Кто на новенького?

Если ни одна из предлагаемых тринадцати рас вам не по душе — попробуйте себя в роли творца — создайте расу, которой еще не было. В вашей власти оперировать двенадцатью показателями — скоростью размножения, начальным технологическим уровнем, боевыми бонусами (последние могут как усиливать, так и ослаблять расу) и т.д. Более того, на ваше усмотрение оставлен выбор среди двадцати специальных способностей. Например, если выберете удачу, то вашей расе не будут угрожать разного рода галактические катаклизмы, напротив, если что-нибудь хорошее в этой галактике и случится, то пользу от этого получите опять-таки вы — со своими удачливыми подопечными. Если решите иметь расу с опцией "warlord" — команды ваших кораблей с самого начала будут состоять из опытных пилотов, у которых будут все шансы дослужиться до уровня суперэлиты.

Среди наиболее предпочтительных характеристик рас можно указать следующие:

· Creative — позволяет расе получать все технологии в исследуемой области;

· Lithovore — отпадает необходимость заниматься сельским хозяйством;

· Subterranean — на планете можно разместить двойное число обитателей.

Для получения дополнительных поинтов, как мне представляется, можно принести в жертву показатели ведения наземных сражений и шпионажа.

К оружию!

С ностальгией вспоминаются "bibibka", "yaranga" и прочие мелкие, но опасные кораблики, которые мне удавалось применять в составе многотысячных эскадр в MOO1. Один торпедный залп — и нет очередной армады суперкрейсеров.

Во второй части игры вы более не столкнетесь с эскадрой из 32000 аппаратов, а строительству флота позволительно не уделять столь пристальное внимание. Если ваша игра была с самого начала заявлена как стратегическая, то



■ Бросаем на щупальцах — кому какой аппарат выпадет

ломать голову над дизайном очередного современного красавца вам просто ни к чему — после очередного технологического прорыва игра автоматически проведет модернизацию имеющихся типов кораблей (всего их шесть — фрегат, эскадренный миноносец, крейсер, дредноут, титан, звезда смерти). Эта особенность существенно ускоряет игру, избавляя игрока от необходимости постоянного надзора за пиком формы имеющегося флота. Она была привнесена в игру прежде всего для облегчения борьбы в режиме Multi-player. Еще одно приятное новшество — если вы меняете существующую пятерку дизайнов своих кораблей, устаревшие аппараты остаются в игре! Вы сможете использовать их для выполнения вспомогательных функций, патрулирования и подстраховки. Если содержание устаревших кораблей становит-

Cheat Codes

Приведенные ниже коды работают для версий игры под DOS и для Windows 95, вводятся при нажатой клавише **<ALT>**. *Режим Multi-player не проверялся.*

MOOLA — 1000 BC
MENLO — завершение текущего исследования
CRUNCH — завершение строительства в текущей колонии (исключение)
EINSTEIN — получаете все технологии (не продвинутые)
ISEEALL — изменение статистики вашей расы — применять с оглядкой!
SCORE — показать текущие достижения
CANBONLYL — все расы объявляют вам войну
ALLAI — вхождение в контакт со всеми компьютерными игроками





■ Неужели это мой идеал?

ся экономически невыгодным, вы можете пустить их на слом.

Процесс проектирования нового типа корабля не претерпел существенных изменений, но без новшеств здесь тоже не обошлось. Вместо установки стандартного типа вооружения в некоторых случаях вам разрешено применять усиленную версию (mount), обладающую большей дальностью, скорострельностью и т.п. При установке щита вы сами решаете, с какой стороны корабля сделать его помощнее, а с какой — и так сойдет. Как и прежде, вам постоянно придется сталкиваться с поиском компромисса между мощностью устанавливаемого снаряжения и занимаемого им места на борту корабля. Многие типы оружия имеют специальные модификации (например, лучевое: одна из доступных его модификаций позволит расстреливать выпущенные по вашим кораблям ракеты). Большие корабли могут также выступать в роли кораблей–маток, перевозя на себе разнообразные вспомогательные кораблики — истребители, тяжелые истребители, десантные челноки (для абордажа силами десанта) и штурмовики. На каждом корабле допускается установка до шести вспомогательных систем, среди которых имеются как хорошо зарекомендовавшие себя в MOO1 устройства, так и совершенно новые (например, транспортеры и отсеки для десантников).



■ Служака, опять его повысили

Технология ведения космического сражения существенно переработана, исчезла занудливая повторяемость однотипных действий во время сражений крупными соединениями. Да и сам дизайн игры, скорее всего, просто не позволит образоваться крупным флотам. Если же в начале игры была выбрана стратегическая ее направленность, то компьютер разыграет все сражения автоматически, не прибегая к демонстрации анимации.

Как справиться с космическими тварями

Космического угря (The Space Eel) можно победить следующим флотом: два Battleships, оснащенные пятью Gyro Destabilizers, щитом класса III и самой дешевой броней. Второй вариант — три корабля с тремя Gyros на каждом. Такой флот вполне в состоянии справиться и со Space Crystal.

Наряду с привычной тактикой ведения боевых действий в космосе — сканированием, атакой, уходом от удара, восстановлением хит–поинтов, появились и новые приемы: применение кораблей–маток и абордаж, которые существенно разнообразят возможности игроков. Например, во время абордажа вы можете провести рейд с целью лишения неприятеля возможности управлять данным кораблем, захватить корабль противника или отбить ранее захваченный им корабль вашей эскадры. В конце сражения победитель получает все захваченные корабли, после чего он может включить их в состав своего флота или разобрать на части в поисках новых технологий. Наличие новых типов оружия и щитов также внесло свою лепту в тактику проведения космического боя. Учтена и такая "мелочь", как взрывная волна — при взрыве корабля соседние аппараты получают повреждения.

Существенное изменение претерпел столь важный боевой прием, как бомбардировка планет. Выглядит вполне естественным первоочередное разрушение сооружений, связанных с обороной — ракетных баз, звездных конверторов, генераторов полей и т.п. Вслед за этим



■ Гости пожаловали из другого измерения

■ Ну и дырок же в этой галактике!

классом сооружений удар наносится, как правило, по наземным войскам, а уже потом добивается все остальное. Серьезный удар превращает цветущую планету в свалку (особенно в том случае, если планета не обладает большими размерами).

Миры, в которых мы живем



■ В гавань заходили корабли

Галактика стала выглядеть более реально, если в MOO1 она представляла собой совокупность одиночных образований — планет, поясов астероидов и т.д., то теперь она состоит из звездных систем. Сохранился прежний набор планетарных классов (землеподобные, гайя, океан, радиационные и т.п.). Важной характеристикой планеты выступает сила притяжения. Некоторым планетам присущи специальные черты — это могут быть предметы (артефакты, месторождения золота или драгоценных камней, и даже пиратские клады), группы (остатки колоний, аборигены) и прочие забавные штучки (обломки, космический монстр, стабильная космическая дыра — через нее ваш корабль сможет за один ход перенестись в противоположный угол галактики).

Грязная игра

Вы воюете с псилонянами и никак не можете захватить ни одной из их прекрасно защищенных планет. Стяните мощный флот к одной из собственных планет. Выберите хорошо оборудованную, но обладающую слабой защитой. Отдайте ее псилонянам, и на следующем же ходу проведите молниеносный захват. Скорее всего, вы разживетесь новыми технологиями.

Планеты любой звездной системы могут быть колонизированы всеми расами, для обоснования на планете со специфическими условиями более не нужно изобретать специальную технологию.

Игроки могут либо основать новую колонию на свободной планете, либо захватить колонию соседа. В последнем случае не стоит уничтожать ее обитателей, им следует предоставить шанс быть ассимилированными в вашу империю. Существует возможность (незначительная), что в одном из уцелевших после захвата зданий можно будет обнаружить новую технологию.

Если в MOO1 колония представляла собой нечто вроде единого организма, то в MOO2 поселение состоит из разнообразного набора строений и станций—спутников. Все колонисты подразделяются на пять типов — фермеры, рабочие, ученые, аборигены (на некоторых планетах) и андроиды. Колонии могут заниматься производством узкоспециализированного вида продукции, для обмена товарами и продовольствием в игре предусмотрено применение флота сухогрузов. Если колония была захвачена у противника — вам придется заниматься еще и сглаживанием расовых противоречий между представителями первоначального населения и вашими подопечными.

A friend in need is a friend indeed

Дипломатия работает практически так же, как и в MOO1. Игроки, вступая в контакт друг с другом, либо стараются завязать более тесные взаимовыгодные отношения, либо стараются не подпускать к себе определенные расы. Шпионаж пригодится и для того, чтобы наблюдать за друзьями, и для воровства технологий у противников. К новым особенностям межрасовых отношений можно отнести договор о совместных исследованиях (при этом вы оказываетесь в состоянии обмениваться не определенными технологиями, а целыми областями знаний), возможность уступать контроль над целой звездной системой (или требовать его у противника). Именно такого рода события ожидаются под конец игры, когда Верховный Совет начнет перегруппировку имеющихся сил для ведения против вас широкомасштабных боевых действий.

Технологии

Технологическое дерево стало в значительной степени нелинейным, а сам исследовательский процесс и технологии подверглись существенному изменению. С первых минут иг-



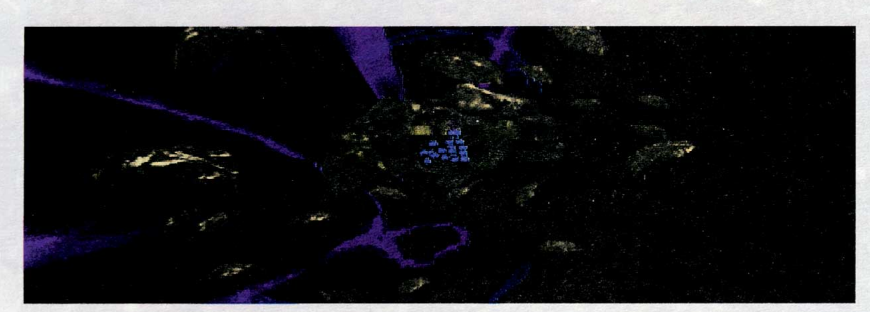
■ Забота об окружающей среде - прежде всего!

ры у игрока имеется возможность просмотра всех технологических цепочек. Ваши ученые могут исследовать порядка 60 технологических областей в восьми основных категориях (биология, энергетика, физика, конструирование, силовые поля, химия, компьютеры, социология). Каждая из областей, которые могут быть исследованы в любом порядке, позволяет игроку получить доступ к одному или нескольким открытиям, имеющим прикладное значение (с его помощью вы сможете построить определенный тип сооружений, создать оружие или оборудование для шпионажа, корабли или бортовые системы кораблей и т.п.). Большинство технологий из MOO1 сохранили свои позиции и в новой игре, при этом некоторые из них пополнились добавлениями, касающимися постройки различных сооружений и возможности установки новых корабельных устройств.

Глобальная модернизация всей технологической стороны игры, несомненно, позволит игрокам применить для достижения конечной цели — покорения галактики значительно большее число стратегий, чем было доступно в MOO1.

Не знали наши мамы...

Чего действительно не хватало предыдущей версии игры — так это некоторого личностного начала. В резуль-



С недружественным визитом



Нечего было песком швыряться!

тате в MOO2 появился институт лидеров — правителей звездных систем и капитанов. Если первые способны поднять производительность труда, повысить скорость научных исследований и т.п., то вторые могут сыграть радикальную роль во время решающей космической баталии. Как офицеры, так и планетарные правители не стареют и набираются опыта, но могут быть убиты во время сражения или орбитальной бомбардировки. В любом случае игроку не мешает поскорее изобрести технологии клонирования и постройки спасательных шлюпок.

Идеалов в природе не существует

Немного о ложке дегтя в этой бочке меда. Как и в предыдущей MOO1, возникает ощущение нечестной игры компьютерных оппонентов, расширяющих свои владения со скоростью, которую просто нереально обеспечить на имеющейся в их распоряжении материальной базе (ну, не могут же они быть настолько умными!). Невзирая на самый удачный вариант развития вашей расы, всегда найдется опережающий вас сосед. Весьма недостает возможности получить на экране колонии обобщающую информацию по расходованию планетарных ресурсов, негде посмотреть и данные по вооружению и способностям наземных войск.

Всплывающее окно флота закрывает собой половину галактики, приходится все время таскать его по экрану.

О Multi-player. Игра по модему тянется удивительно медленно, даже в самом начале, когда игроки в основном только то и делают, что жмут на кнопку завершения хода. В сетевом варианте все выглядит получше. Весьма неудобно сделана болтовня (chat). Сообщения может посылать (и получать) только тот игрок, который закончил ход. При этом, после завершения хода следующим игроком, у предыдущего экран chat'а тут же исчезает.

А напоследок я скажу

Игра привлекает разнообразностью открывающихся возможностей. Это достойный пример того, каким может быть продолжение удачного игрового оригинала. Если по первому MOO кочующий в Internet файл с FAQ и обменом опытом за истекшее время достиг размеров порядка 400 килобайт, то преодоление этого показателя для MOO2 возможно уже в ближайшем будущем. Имеющиеся недостатки игры все-таки не в состоянии заслонить ее потрясающие достоинства.

Ожидалось, что MOO2 составит конкуренцию Civilization в борьбе за звание лучшей компьютерной игры всех времен и народов. Увы, чуда все-таки не произошло, и не вызывает сомнений, что шедевр Сида Мейера удержал завоеванные позиции. Что ж, ждем-с до MOO3...

Игорь Бойко

Мнение Гэймера: "Antares раза в четыре навороченнее первого Ориона, но это не значит, что он лучше первого Ориона. Не спорю - появилось много всего классного. Но вот то, что браткам из Microprose в диковинку поговорка 'Все гениальное просто' - это как факт!"

9/10.



REVIEW

FRAGILE ALLEGIANCE

Жанр: Космическая стратегия
Для установки под DOS: 486-DX2/66, 8 Mb RAM
Для установки под Win'95: Pentium, 16 Mb RAM

Критическая оценка и практические советы

О сюжете Fragile Allegiance можно рассказать в двух словах. На дворе — далекий 2221 год. Человечество активно осваивает космос, колонизируя все новые и новые пригодные для обитания планеты. Вслед за пионерами космических пространств в процесс колонизации активно включаются земные спецподразделения общего назначения — Тетра Корп.

Впрочем, вскоре выясняется, мы не одиноки во Вселенной, и существует немало других рас, в свою очередь одержимых порывом колонизаторства. Первоначально человечество не придумывает ничего лучшего, кроме как вступить с ними в войну. Затем противостояние переносится на почву дипломатии. В конце концов, возникает нечто вроде "fragile allegiance": торговля технологиями и ресурсами, короткие хаотичные сражения и межцивилизационные союзы друг против друга. Что касается вашей персоны, то, будучи представителем Тетра Корпа, вы занимаетесь развитием колонии на неком отдаленном астероиде: осваиваете окрестные астероидные скопления, строитесь, торгуете, воюете...

Созданная разработчиками из Cajji Software стратегия Fragile Allegiance более всего похожа на Master of Orion с заметным влиянием Reunion. Единственной оригинальной особенностью Fragile Allegiance является развитая система дипломатии и торговли, а также высокая мотивированность всех элементов игры. Fragile Allegiance не содержит ничего лишнего, все к месту и по делу. Однако, военные действия в игре реализованы не на самом высоком уровне, да и отсутствие наземных сражений заметно портит общее впечатление.

Уделяя немалое внимание дипломатии и торговле, но не ставя их во главу угла, Fragile Allegiance как бы зависает между обычной космической стратегией и чисто экономическими играми типа Space Bucks. Впрочем, кому-то это наоборот может показаться достоинством...

Дабы не быть голословным, далее я приведу небольшое руководство по Fragile Allegiance, которое, смею надеяться, поможет вам на этапе первичного освоения этой не такой уж и простой игры. А заодно поможет окончательно решить, стоить ли тратить деньги на ее покупку.

Кто сказал, что они должны быть симпатягами?

■ Нет. Это не игрушечные домики для военных целей Мальчика-с-пальчика. Это — грандиозная колония землян.

FRAGILE ALLEGIANCE



Здесь заказываются и оснащаются звездолеты



"Колониальная жизнь трудна и опасна. Работников надо заставить вести себя должным образом". — Security Centre

Строительство колонии

Стратегическая цель существования колонии — добыча полезных ископаемых (далее — п/и).

Сначала в распоряжении игрока находится один-единственный астероид, на котором расположен один-единственный центр будущей колонии. Губернаторское правление игрока начинается с распределения финансов (извините, что не указываю, где какая кнопка находится — полагаю, что с этим вы сможете за пять минут разобраться методом тыка).

Финансы могут расходоваться на постройку сооружений, производство звездолетов, космических ракет и оплату персонала (персонал — это управляющий и агенты). Первым делом надо распределить финансы по двум направлениям: Construction и Vehicles. Далее, можно начинать возводить первые сооружения (учтите, строиться все будет не мгновенно).

Силами наземной колонии можно сооружать три типа простейших звездолетов: scouts, fighters и eagles. Единовременно может производиться сразу несколько кораблей различных типов — вся загвоздка в финансах и требуемых для производства п/и. Звездолеты можно оснащать ракетами, щитами и другими устройствами; количество всего того, что можно на них навесить, определяется числом Hardpoints.

Звездолеты более высокого порядка — destructors и transporters — собираются в орбитальных доках. У каждой колонии может быть не более одного такого дока; он возводится на земле, затем запускается в космос.

Колонизация

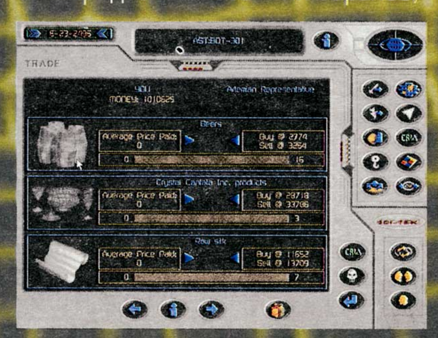
На одном астероиде вам скоро станет тесно, и возникнет потребность в освоении неизведанных пространств.

Начать надо с производства и запуска в космос корабля-скаута (потребуются Factory, Shipyard и Landing Pad). Скауту можно задать до трех точек исследования. Первое, что должен выяснить скаут при обнаружении неизвестного астероида — занят ли он другими расами? Если астероид никому не принадлежит, скаут приступает к разведке п/и. В случае, когда ресурсы астероида достаточны для постройки и поддержки жизнедеятельности колонии, с соответствующей миссией ("start colony") к астероиду направляется звездолет-транспортивщик. Учтите, чтобы траспортировщик мог вернуться назад, в новоосновонной колонии надо построить топливную базу.

Торговля

Существует два базовых варианта торговли. Легальная и нелегальная. Начнем с первой.

Периодически в сектор космоса, где находятся ваши колонии, прибывает межзвездный корабль Федерации. Вы узнаете об этом радостном событии заранее,



Торговля с "черным" рынком вполне оправдывает свою рискованность.

и можете указать, к какой именно колонии ему следует причалить. Корабль пробудет некоторое время, в течение которого вы сможете продать ему столько добытых полезных ископаемых, сколько пожелаете (причем, пока он не отчалит, обьемы проданного можно безвозмездно уменьшать или увеличивать). Оплата — после отправки корабля.

Что касается нелегального ("черного") рынка, то он позволяет продавать и покупать едва ли не все, что угодно. Причем, некоторые запрещенные виды оружия можно приобрести только на черном рынке — например, вариации бактериологического газа. Правда, Федерация запрещает подобные торговые отношения, особенно торговлю ресурсами, и тут есть свой риск. Однако, кто не рискует, тот, как говорится, не пьет шампанское.



Торговать можно с теми расами, с которыми вы установили дипломатические отношения на уровне послов. Для завязки дипломатических отношениий надо, чтобы ваш скаут отыскал астероид расы, с которой эти самые отношения еще не налажены. Кстати, учтите, при возникновении враждебности между расами посольства обычно отзывают...

Помимо того, в космосе есть свободные торговцы. Как и корабль Федерации, они заранее предупреждают вас о своем визите. Вы или указываете им, к какой планете они должны причалить, либо даете от ворот поворот.

Военная армада колонии

Для военных целей построенные звездолеты надо объединять во флоты (чтоб были, как веник, который сломать нельзя...). Во флот объединяются звездо-



REVIEW

леты любых видов. Скорость флота определяется по самому медленному из кораблей. Флот может получать целый ряд различных указаний: патрулирование, нападение на вражеский астероид, перехват атаки флота противника, дружественный визит на планету союзника и т.д. Достоин внимания параметр Retreat Level. Если поставить его на 50%, то, вступив в сражение, флот отступит не раньше, чем погибнет половина звездолетов. При 100% флот, терпя поражение, не отступит, а падет смертью храбрых.



"Восток, Петруха, дело тонкое!". Цитата из к/ф "Белое солнце пустыни"

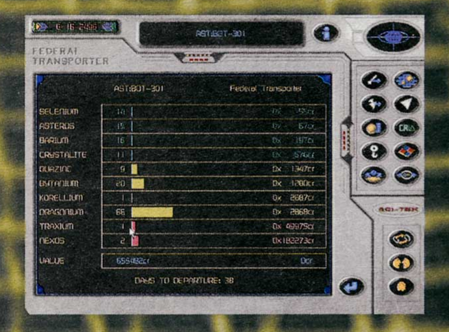


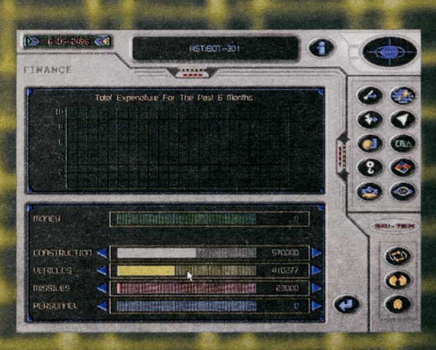
Имя этого управляющего переводится как "лиса–миротворец"



Агенты — самая высокооплачиваемая рабочая сила в игре









Возведя Weapons Factory и Missile Silo, можете приступать к штамповке ракет и обстрелу вражьих астероидов. Вообще–то, если на секунду призадуматься, то сама идея применения межпланетных напалмовых ракет кажется мне чистейшим бредом. Тем не менее — ракеты есть, и никуда от этого не денешься. Чтобы узнавать о произведенных разрушениях, на орбите подвергаемого бомбардировке астероида должен вращался spy satellite. Однако, имейте в виду, spy satellite надо взорвать, если вы подписали с расой Non–Agressive Pact и согласились на пункт "no covert actions", иначе налетите на солидный штраф.

Дипломатия

Можно заключить обычный пакт о ненападении. Более продвинутый вариант — совместный альянс против других рас. Еще можно поболтать о том, кто к кому каких агентов засылал. Главное правило дипломатии в Fragile Allegiance: слово — не воробей, вылетит — не поймаешь. Нарушив какие–либо пункты заключенного соглашения, вы уплачиваете оговоренный при его подписании штраф (если не хватит финансов, штраф, в счет будущего производства п/и, покроет Федерация).

Jane Fong — ваша представительница на дипломатической арене, являющаяся весомым источником сведений о других расах. Впрочем, она нередко ошибается в своих оценках.

Управляющие и агенты

Управляющие становятся доступны, когда колония достигает определенного уровня развития. Их задача — за постоянную плату, отнюдь не низкую, сообщать о ходе дел в определенных сферах жизнедеятельности колонии (в каких именно — вы назначаете сами).

Агенты, как и управляющие, возникают при достижении колонией определенной степени прогресса и применяются для организации террористических актов на враждебных астероидах. Для каждого астероида у каждого агента — свои расценки. Можно давать одному агенту сразу несколько поручений — вся проблема в том, сколько это будет стоить. И последнее: если агента не наймете вы, то никто не сможет поручиться, что завтра его не пригласят ваши соперники.

На черном рынке вы можете узнать об агентах и управляющих сведения, выходящие за пределы их официальных биографий.

Вот, собственно, и все. Приведенное мной руководство намерено не выходит за пределы содержащегося в игре Tutorial. Потому как в детали игры вам будет интереснее вникать самим, а английским языком, чтобы освоить Tutorial, свободно владеют далеко не все...

Между прочим, дабы Tutorial сопровождался субтитрами, надо запускать игру с параметром /S.

Иван Самойлов

Мнение Гэймера: ***"Хмм... Совсем неплохо! Космос, стратегия, дипломатия и торговля... Но, кто как, а я буду играть во Fragile чисто для того, чтоб занять время до выхода второго Master of Orion!"***

8/10.





REVIEW XS

Жанр: 3D action
Минимум: Pentium, 8Mb RAM, 1Mb video
Желательно: Pentium 133, 16Mb RAM, 2Mb video

Гэймер был настроен хмуро.

— Облом! — пройдя на кухню, Гэймер выудил из пепельницы спичку и принялся ковырять ее необугленным концом в зубах.

Я терпеливо ждал, пока Гэймер соизволит пояснить, о каком именно "обломе" идет речь и почему это его беспокоит. Ну, что разочаровало его светлость на этот раз?

— А наобещали-то, наобещали! — выдержав театральную паузу, возмущенно воскликнул Гэймер. — Deathmatch! Умные компьютеры! Потрясающая графика! Да чтоб им язык молотом расплющило после того, что они там накочегарили!



И киборги любят расслабиться

Я понял, что речь идет об XS. Действительно, если верить обещаниям разработчиков из SCI, то от XS правомерно было ждать куда как больших достижений. Самое малое, в нем должно было проявиться графическое великолепие Rise of the Robots, помещенное в среду а-ля Quake в режиме Deathmatch.

XS — развернутый вариант гладиаторских боев для киборгов (или как они там правильно прозываются...). Поединки происходят на аренах, по своему строению и внешнему виду напоминающих небольшие уровни для Quake, только без водной стихии и раза в четыре похуже в отношении графики. На каждый поединок собирается три-пять бойцов, максимально восемь. Киборги вооружены двумя видами огнестрельно-ракетного оружия и одним дополнительным — гранаты, мины или нечто подобное (всего — около сорока видов оружия).

Побеждает тот, кто остается в живых. Бой происходит по принципу "каждый против всех", и для победы вовсе не требуется сломя голову бросаться в самую гущу событий — как правило, проще предоставить соперникам самостоятельно выяснить отношения друг с другом, а потом ра-



Каша из пикселей, она же — "ужасный" воин

зобраться с уцелевшими. В принципе, сами разработчики сравнивают XS с deathmatch'ем, только с участием компьютерного интеллекта вместо человека (но, конечно же, игры по сети и через модем тоже предусматриваются).



Жаль, что в игре этот крутой парень похож на бледную немочь.

На словах XS выглядит вполне привлекательно. Но, увы, только на словах.

— Мувики — обалденные, но — графика!!! — все более распалялся Гэймер, и перекушенная в пылу праведного гнева спичка пала на пол. — Пикселя на экране — как лошади, зато системные требования Quake за пояс заткнут... А!

В сердцах сплюнув, Гэймер вихрем вывернулся с кухни. Оно и к лучшему — без него спокойнее.

В XS — потрясающие по качеству анимационные ролики. Помимо интро, для каждого из тридцати-сорока киборгов (вместо обещанных 60, кстати)



Между прочим, я тут уже убит... Мораль проста: не пробуйте играть на DX2/66!

приготовлен свой ролик. Но, когда дело доходит до игры, великолепные трехмерные модели киборгов превращаются в уродливые и невразумительные скопления пикселей, помещенных в мрачные нагромождения бетонных блоков и аляповатых ящиков, с периодически встречающимися на стенах пушками. И при этом, игре требуется Pentium 133 с 16 мегабайтами памяти (а помимо того, если нет звуковой карты, то XS не запускается)! Что касается интеллекта, то киборги хороши, пока дело не доходит до сражения. В бою они теряют остатки своих компьютерных мозгов и тупо лезут под пулю. Как и ваш киборг, они крайне живучи, а патронов много, так что бой сводится к методичному продавливанию левой кнопки мыши, отвечающей за стрельбу. В XS шесть степеней свободы, и интересно реализовано управление — на совмещении функций мышки и клавиатуры. Однако, вряд ли подобные приятные мелочи могут вытянуть очень и очень слабый игровой процесс.

XS — первый почин SCI на почве 3D action. Полагаю, что он же и последний.

Иван Самойлов



ПАРАМЕТРЫ КОМАНДНОЙ СТРОКИ

xs /8 — для машин с 8 Mb RAM
xs /D — отключение CD-музыки
xs /S — отключение звука

3/10.



ERADICATOR

ACCOLADE

Три луны для трех героев (предыстория)

Древняя чужеродная сила, таившаяся в недрах планеты Ioxia, пробудилась к жизни, приостанавливая горнодобывающие работы на всех трех иоксианских лунах, являющихся единственным месторождением драгоценнейшего элемента — мазриума. Мазриум — основа всех современных технологий и энергетических ресурсов, а также и бытовых нужд. Он жизненно важен для выживания обитателей галактики.



Телепортаторы — неотъемлемая составная часть многих уровней

Два дня назад один из орбитальных кораблей засек на планете энергетический источник. Сигнал исходил из последней оставшейся Иоксианской Цитадели (оставшейся после происходившего два года назад "Великого Подъема"). Отряд сайропских наемников был выслан на место для выяснения обстоятельств.

Полученные данные показывали, что нечто неопознанное поднимается из пепла и пытается вернуть контроль над мазриумом.

Практически сразу после высадки сайропские наемники были уничтожены. После многих лет забвения Цитадель вновь ожила, восстанавливая ионный щит, закрывающий доступ к трем мазриумным лунам и повергая этим галактику в хаос.

Никакая армада не может проникнуть за щит; никакое оружие не может обезвредить Цитадель. Планирующие стратегию чины верят, что один-единственный солдат может проникнуть через линии защиты, рассчитанные на широкомасштабные вторжения, и отключить питание для щита изнутри. Добыча мазриума должна продолжаться; он — это живительная кровь галактики.

Жанр: 3D action в аркадном стиле
Для установки под DOS: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Для установки под Windows 95: Pentium, 16 Mb RAM

Гильдия Универсальной Добычи обратилась к помощи своего самого амбициозного наемника — к Елине Брайнстарл (Eleena Brynstaarl). В столь отчаянный час они более чем готовы заплатить требуемую ею цену.



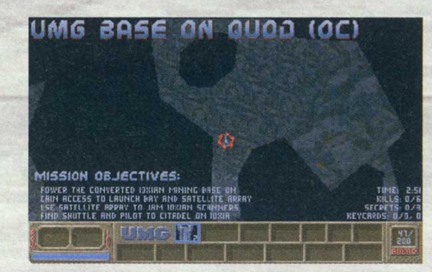
Красочность взрывов и туча осколков — классика!

Планета Треудан избрала самого могучего из воинов, который будет послан для разрешения возникшей дилеммы. Камчак (Kamchak) наделен теми силой и железной волей, которые требуются для подобной миссии. Герой галактики находится в процессе подготовки.

Оказавшись при активизации Цитадели в ловушке, Дэн Блэйз (Dan Blaze) не желает ничего иного, кроме как возобновления горных разработок. Теперь, когда все его друзья — кибернетические рудокопы — мертвы, он должен найти выход из этого лишенного жизни мира. Дорогой к спасению представляется изучение странной Цитадели, поставившей ионный щит.

Accolade и новые сферы обитания

Тот факт, что известная в первую очередь своими космическими стратегиями (Star Control II/III, Deadlock) и симуля-



Так выглядит карта, и так на ней выглядите вы



Экран слежения: вид с боеголовки ракеты

торами (Grand Prix Circuit, Test Drive III) знакомая каждому играющему Accolade взялась за несвойственные ей ранее жанры, вызывает много разноречивых толков и споров. Фирма расценивает недавно вышедший Eradicator как попытку утвердиться в жанре action, как базу к становлению себя как одного из ведущих издателей DOOM'подобных игр. Насколько удачным станет этот своеобразный крестовый поход, покажет время. Кто-то воспринимает Eradicator на "ура", кто-то ругает на чем свет стоит (можете хотя бы взглянуть preview в российском журнале "Страна игр"). Надо сказать, и восхваления, и критика вполне обоснованы: с одной стороны, Eradicator не похож на большинство существующих action-игр и



■ Момент обнаружения секретной комнаты

содержит в себе множество весьма и весьма оригинальных черт, с другой стороны, аркадная ориентированность игрового процесса, угловато-безликие противники и мрачность окружения (не радостно-сатирический Duke Nukem 3D и не мрачно-тяжеловесный Terminator — нечто посередине) воспринимаются многими если не с отвращением, то я откровенной антипатией.

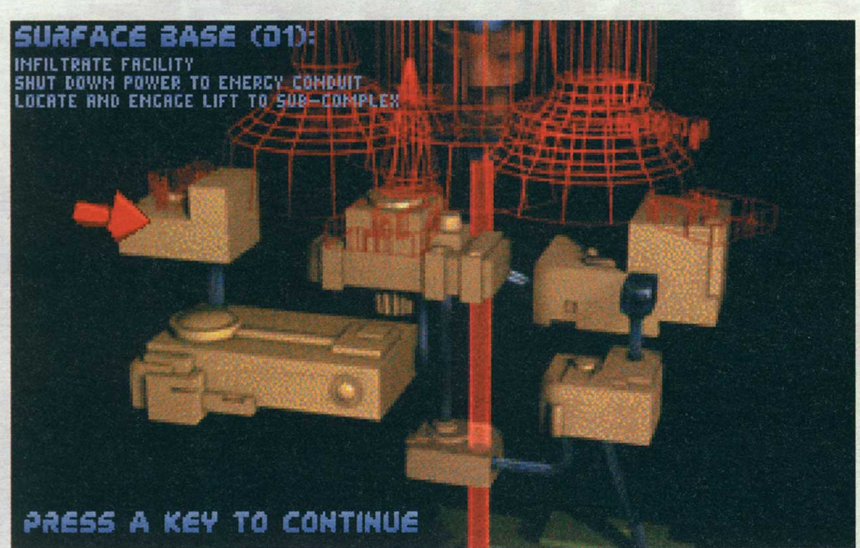
Как бы то ни было, но Eradicator, несомненно, займет особое положение в жанре, и вызовет куда как больший отклик, чем несколько стандартный Fate (как ни крути, а это очередное творение Capstone выдающимся никак не назовешь).

Что ж, давайте окунемся в среду игровых достоинств и недостатков Eradicator и рассмотрим в конкретике все то, чем плоха и хороша эта игрушка.

Сюжетный глобализм и специфика героики

Eradicator максимально использует такую вещь, как миссии. То есть мало того, что игрок должен пройти уровень, он должен выполнить по ходу дела несколько заданий. Например, включить какие-нибудь там ионные излучатели, отсоединить от питания местный энергогенератор и улететь на шаттле, пока этот самый генератор не включился обратно стараниями ремонтного робота (управлять шаттлом, само собой разумеется, не придется — это ведь не Wing Commander!). Уровни наводнены кнопками (которые в местном сумеречном свете бывает не так-то просто заприметить), силовыми полями и телепортаторами, скрытыми туннелями и секретными комнатами.

Впрочем, наличие миссий нельзя назвать бесспорно положительным фактором. Честное слово — очень обидно застрять посередине игры только потому, что не можешь врубиться, что же конкретно от тебя требуется! Нет, я понимаю, что любители головоломных квестов будут в восторге от подобных вещей, но все-таки...



■ Задания к миссии бывают сложные, а бывают очень сложные

Можно сказать, что в Eradicator три эпизода. Игроку на выбор дается три героя, история которых рассказана в первом разделе статьи и которые обладают каждый своими характеристиками; для каждого героя — свой собственный набор уровней, по причине чего и говорится, что игра разбита на 3 эпизода. Но опять же, здесь кроется один неприятный момент: как водится, самая первая миссия в "эпизоде" достаточно простая. А именно, единственными противниками игрока являются подвешенные к



■ Шарик справа вверху у головы героя — удваивающий огневую мощь powerup

потолку пушки. И скажите мне, ну какой интерес, пробуя играть за разных героев, трижды проходить подобные упрощенные уровни!

Поговорим о героях. Каждый из них характеризуется по трем параметрам: скорость движения, сила в нападении и сила в защите. Конечно, здесь можно было б придумать что-нибудь и покруче... Ну да ладно, так тоже терпимо — не придется ломать голову над разнородными магическими характеристиками, которые невесть зачем нужны. Что же касается Eradicator, то подобные характеристики в бою хотя и играют свою роль, но не скажу, что они имеют большое значение. Нет, конечно, "живучесть", как я бы переиначил смысл третьей характеристики, очень важна, но не до такой уж степени, чтобы придавать этому параметру большое значение. В крайнем случае, всегда есть пароли...

Сами уровни содержат ряд местных достопримечательностей, которые если и встречались в других играх, то не в таком виде.

Во-первых, это PIP (сокращение от picture-in-picture) —

видеокамера, изображение которой отображается в левом верхнем углу экрана. PIP применяется в двух случаях.

а) Немалая часть оружия при выстреле открывает экран сопровождения, предоставляющий как бы "вид с боеголовки". Мы еще поговорим об оружии более детально, пока же стоит отметить, что, переключив виды (вид глазами персонажа при этом занимает место в левом верхнем углу, а вид с камеры растягивается на весь экран), можно как минимум с большей эффективностью наблюдать за происходящим, используя ракету как этакого недолговечного шпиона. А как максимум, при соответствующем оружии, — управлять его движением, как если б вы управляли героем.

б) На уровнях встречаются компьютерные пульты управления, которые дают доступ к видеокамерам. В отличие от Duke Nukem 3D, в Eradicator встречаются мобильные видеокамеры, которые не тупо вращаются под потолком, панорамируя окрестности, а летают заданным курсом по лабиринтам.

Далее, следом за PIP, стоит отметить названные только что компьютерные пульты, которые могут не только давать доступ к видеокамерам, но и позволяют включать/отключать различные устройства, а подчас и контролировать роботов, как в Crusader.

Безусловным достоинством Eradicator становится применение двух типов обзора: глазами героя и со спины. Простым нажатием левого Shift (если не выставите другой клавиши) вы переключаетесь между двумя обзорами, в зависимости от того, как требует ситуация. Позиция камеры при виде со спины идеально проработана: смотря по тому, в каком окружении находится герой, камера подъезжает почти вплотную, так что в кадр едва вмещаются плечи, либо же выносится далеко назад. А во время ближнего боя автоматически сменяется на вид глазами героя.

Персонажи Eradicator способны прыгать, стрелять вверх/вниз — в общем, полный набор Duke Nukem 3D.

Орудия истребления киборгов

В Eradicator 20 типов оружия, причем встречаются неординарные. Рассказывая про PIP, я упомянул об управляемом оружии. В чем его сущность? Например, выпускаете вы такого летающего монстрика, который мчится по прямой линии вперед, пока не наткнется на чего-нибудь такое, во что имеет смысл всадить пару очередей. Монстрик поворачивает автоматически, когда на его пути встречается препятствие. А может и не автоматически, если вы им управляете (правда, при этом вы не можете управлять своим героем). Есть и такое оружие, как малогабаритная пушечка, которая вертится в воздухе, пока не обнаружит цель. Есть гранаты, которые взрываются не раньше, чем вы отдадите команду. И так далее.

■ Когда случается попадать на простор, вместе с тем попадаешь в горнило боя

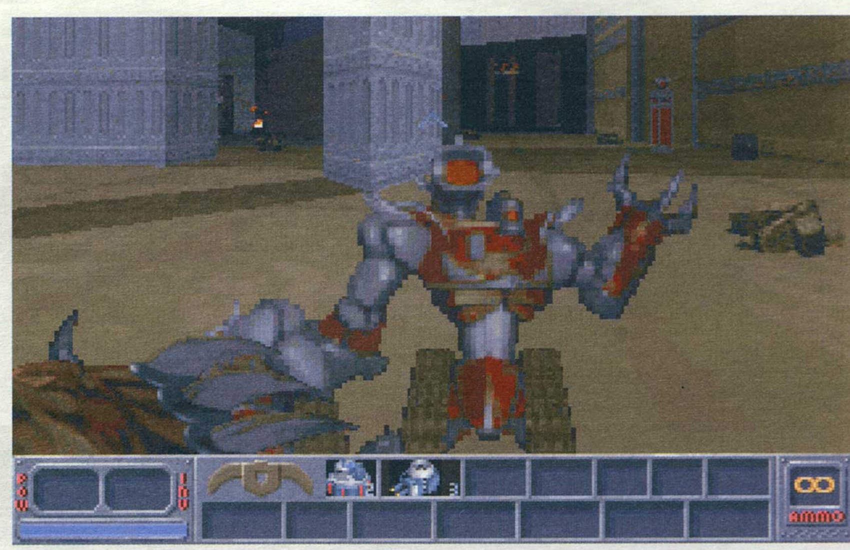
В Eradicator присутствует Inventory, подобное Hexen/Heretic, Duke Nukem 3D и прочее. В Inventory шесть слотов, по числу существующих предметов. Есть также и предметы, применяющиеся сразу же, в момент взятия, и действующие в течение ограниченного промежутка времени. И тут следует отметить совершенно уникальные powerups. Представьте себе шарик, вращающийся вокруг головы героя и начинающий стрелять, когда начинает стрелять герой, причем по одной с ним мишени. Это сравнимо с тем усилением оружия, которое давал Death Tome в Heretic, но именно сравнимо — Death Tome и powerups в корне различаются.

Оружие у героев одинаковое, за исключением первичного — удар когтистой перчаткой. Когти-то, они, конечно, у всех троих присутствуют, но сама форма перчатки и ширина замаха — разные.

Компьютерные противники наводят на мысли о Descent, опустившемся с высот на землю.



■ Камчак в действии



■ Вот так эти железяки смотрятся вблизи

Это роботы, четко, но совершенно некрасиво нарисованные, обладающие пусть не потрясающим, но заметным интеллектом. Характер действий у них обычно сводится к следующему: окружить толпой и завалить. Их сила — в слаженности действий. В этом контексте следует упомянуть и о роботе под названием Patrol Eye, который, подобно descent'овскому supervisor (если не ошибаюсь в названии), завидев вашу персону, начинает координировать и направлять действия всех других окрестных роботов.

На завершение

К Eradicator прилагается редактор уровней, который отдельно лежит на компакте в директории Editor и который не поставлен в саму игру по той лишь причине, что не имеет специального предназначения для пользователей. Это тот редактор, которым пользовались разработчики при создании игры, взятый без всяких изменений.

В Eradicator есть опции игры по сети (до 8 человек), модему и нуль-модему.

Automap позволяет двигаться по уровню при помощи карты — черта, свойственная основной массе выходящих в наше время action-игр и появившаяся еще во времена Rise of the Triad. Дополнительно к тому, на экране Automap отображаются задание миссии и количество остающихся нераскрытыми секретных комнат.

Игра содержит один необычный момент, который может привлечь одних игроков и отпугнуть других (собственно, сам я отношу себя к категории "отпугнутых"). При всей своей хитрой структуре миссий и множественных противниках Eradicator чем-то напоминает аркаду. Собственно, это отмечалось уже и в других игровых изданиях. Бой не обладает той монументальностью, как в большинстве action-играх. По динамичности — это аркада, по характеру противников — тоже аркада. Немного напоминает Fade to Black. Однако не исключаю, что вы со мной не согласитесь.

Eradicator рекомендуется всем тем, кто неравнодушен к action, и всем тем, кто любит отслеживать изменения в жанре. Для тех, кто играет исключительно в хитовые игры типа Quake и Duke Nukem 3D, я бы покупать Eradicator не советовал.

Иван Самойлов



■ Роботы наваливаются толпой: четверо на экране, еще двое сзади



■ Очередная башневая пушка встретила свою смерть



■ Елина к действии

Cheats

\RAGAMUFFIN: Неубиваемость
\ARMS: Все оружие
\GIFT: Все предметы Inventory
\DIG: Прохождение сквозь стены
\OVERDRIVE: Дается powerup
\SPUTNIK: Открытие карты
\AMOBJECT: На Automap отображаются все предметы
\VICI: Закончить текущий уровень
\BLOAD: Загрузить определенный уровень
\AIMOVE: Смена AI противника
\FMK: Восстановление жизни

Мнение Гэймера: Много оружия — это по мне! Стрелять — люблю!! Вот только роботы хиловатые, и почему все так темно?!

7/10.





WAGES OF WAR
THE BUSINESS OF BATTLE

Все те, кто числятся поклонниками Jagged Alliance (JA) и X–Com, давно и с нетерпением ожидали появления этой новой игры от New World Computing — Wages of War. Еще бы! Наконец–то объявился кто–то, решившийся повторить успех JA! Н–да, лучше б не находился...

Мне ничего не остается, кроме как разочаровать вас, други–читатели, на все 100 процентов. Wages of War действительно является перепевом JA, и этим фактом исчерпывается все то хорошее, что в ней есть. В Wages of War есть два положительных момента: графика, немного напоминающая Close Combat, и возможности движения наемников. Впрочем, не буду голословен, — далее конкретно.

А чтобы совсем конкретно, пройдемся–ка по игре от самого от ее старта. Так, как она начинается, как продолжается...

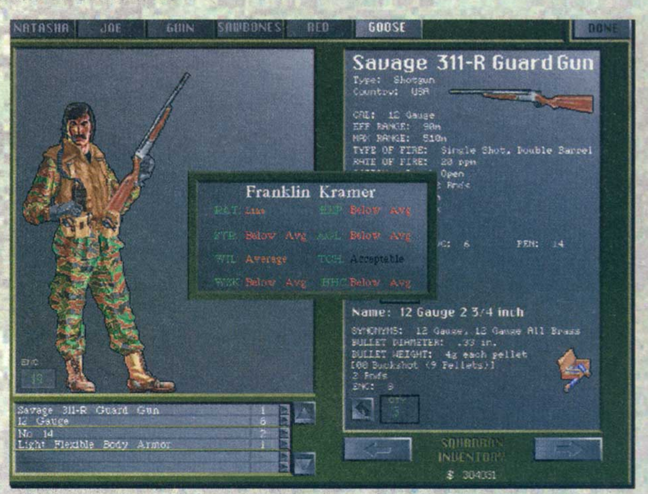
Жанр: Strategy wargame
Минимальные требования: 486DX2–66, 8 Mb RAM, Win'95

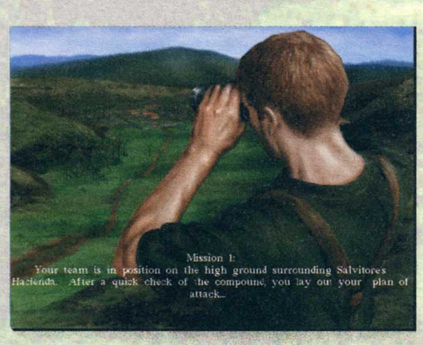
До начала миссии

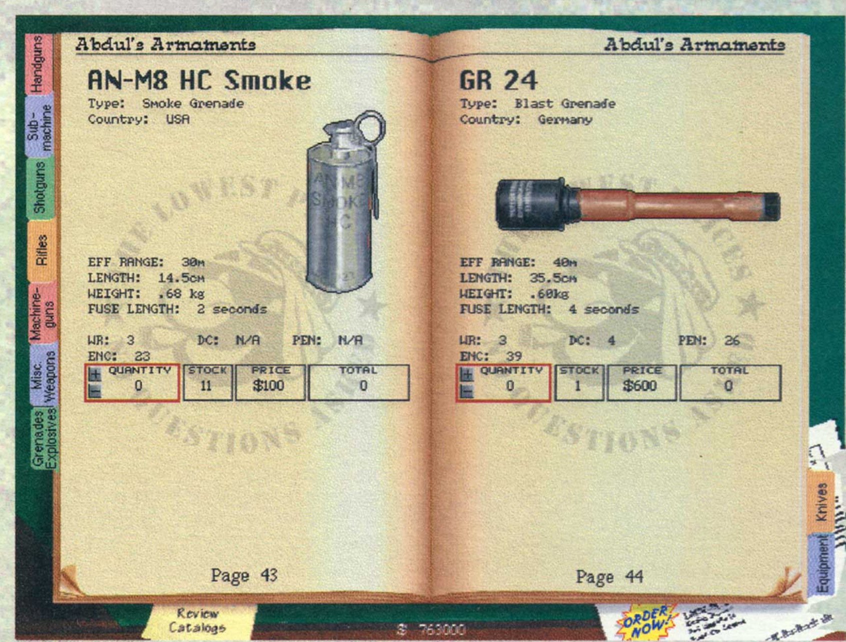
Перво–наперво на ваш суд представляется анимационный стартовый видеоролик, который выглядит настолько убого, что становится обидно за New World Computing: зачем связываться с людьми, которые не могут даже анимацию толковую изобразить (собственно, "изображать" должны были разработчики из Random Games). Если вам "посчастливится" увидеть Wages of War вблизи, приглядитесь к траектории падения сбитого вертолета: будучи подбит, названный вертолет, попыхивая дымом и кружась на месте, вертикально опускается на землю (об инерции разработчики, видимо, не знают) и плавно застывает в профиль к смотрящему (без всякого взрыва, без ничего).

Ладно, прошли этап New Game, оказываемся в офисе. Тут же звонит телефон. Убитый горем отец просит нас, не безвозмездно, взяться за спасение его дочери. Вы согласны? Лично я был более чем согласен — все равно выбор–то отсутствует! Однако, чтобы согласиться, я должен был отправить факс, после чего мне снова позвонил по–прежнему убитый горем, но вследствие моего согласия несколько взбодрившийся отец, и в сердцах меня поблагодарил. Ладно, едем дальше.

"Ну что, теперь можно набирать наемников?" — подумал я. И, вместе с очередным звонком телефона, вспомнил, что еще прежде выхода игрушки в свет разработчики хвастались тем, что до начала миссии игроку предстоит "опробовать свои стратегические навыки", решая, сколько дней потратить на дорогу до места операции (три варианта цены, чем больше платишь, тем быстрее довезут до места), сколько отстегнуть детективному бюро за сбор информации об объекте операции (тоже три варианта)... А количество дней, к слову говоря, имеет в Wages of War свое значение, так как каждую миссию вы должны







выполнить до определенного срока.

И так далее. Минут через десять я, наконец-таки, добираюсь до выбора наемников. Что ж, относительно удобная картотека, листаем карточки, ставим галочки в уголках карточек. Решаю прочесть информацию об одном пареньке-наемнике и, читая информацию, обнаруживаю, что это женщина. Как так? Почему сразу не понял? Так она корейского происхождения, а художник уверен, что кореянки и корейцы — все на одно лицо. Ладно, ничего, зато карточки листать удобно, смотрим дальше.

По характеристикам наемников — без вопросов. Strength (физическая сила), agility (подвижность), will (воля к действию), experience (опыт), technical ability (технавыки), weapon skill (мастерство обращения с оружием), hand-to-hand combat (навыки рукопашного боя), encumbrance (общий вес оружия, которое наемник может тащить с собой; основывается на strength) и action points. Вполне. Три вида денежных расходов: за участие в операции, премиальные в случае ее успешного завершения (логично) и отчисления родственникам при гибели наемника (неприятно, но тоже логично). Такие параметры из JA, как мудрость, медицинские навыки, точность при стрельбе, умение обращаться со взрывчатыми веществами — отсутствуют. Где-то они включены в названные, где-то — просто убраны.

Само собой, не все наемники доступны, а по мере игры появляются убитые, которые уже никогда не будут доступны. Тех потрясающих диалогов и системы отношений между наемниками, которые были в JA, в Wages of War нет.

Следом за этим надо закупать для наемников оружие. Вызываем каталог оружия, и первым делом обнаруживаем, что перелистывать страницы в каталоге очень неудобно. Оружия — больше 50 типов, ассортимент достаточно приятный, но замыкается на оружии прямого уничтожения (гранаты, винтовки, ножи и так далее). Есть несколько видов предметов более широкого профиля (бронежилеты, аптечки, кусачки для перекусывания звеньев сетки), но их не так много, как хотелось бы.

Потратив минутку на заполнение заказа на выбранное оружие (между прочим, поначалу тоже не все доступно, как и наемники, плюс всего оружия — ограниченное количество), радостно потираю руки — наконец-то, сейчас выйдем на миссию, а там!.. Нет, сначала будет тренировка. Команда будет насобачиваться во владении оружием. Причем, от вас тут ничего не зависит — каждый тренируется, как сам знает. А вам надо всего лишь еще немножко подождать.









Дальше все происходит так, как и должно быть. Экипируем команду и выходим на миссию, делая при этом для себя неутешительный вывод, что в целом интерфейс Wages of War производит не самое лучшее впечатление: он вроде бы и неплох, но крайне неудобен.

Но это все уже в прошлом, вот он угол карты сектора, вот мы указываем стартовые позиции для каждого наемника, обращая при этом внимание на качественную графику местности (кстати, с этого момента у меня перестали сниматься картинки, так что дальше — то, что взято с Интернета), и начинается непосредственно игра...

Миссии в Wages of War

Начинается? Да ничего не начинается! Потому как первым делом выясняется, что у наемников-то action points аж по 35-40 (почти как в JA Deadly Games, если ставить по максимуму), но вот ходят они при этом едва-едва.



REVIEW

Правильнее сказать, не ходят, а тащатся, как удавы по стекловате. Движений, которые наемники могут выполнять, вполне достаточно (и это радует): идти, бежать, приседать, ложиться... Правда, на то, чтобы лечь, тратится немереное количество action points (чтобы встать — тоже), плюс к тому толком не получается узнать, где должен остановиться наемник, чтобы у него остались достаточные для принятия горизонтального положения action points. И одновременно с изучением кнопок на управляющей панели (в Wages of War все на кнопках, не как в JA) обнаруживаешь, что наемники-то все выглядят абсолютно одинаково! Все в форме цвета хаки, все в касках, все одного роста — как братья-дегенераты.



Ладно, не суть важно, нестройным потоком потекли по направлению к огражденной проволочной сеткой зоне расположения базы противника. Но что это? Оказывается, надо ходить каждым наемником поочередно, после чего ход как бы завершается и передается следующему! Нельзя выбрать, какой наемник пойдет раньше, какой позже. Нельзя сходить одним наемником на половину action points, затем другим, а потом закончить ход первым. Тактическое планирование командных действий урезано на одну вторую как минимум. Вариантов два: или разработчики идиоты, что не понимают таких очевидных вещей, или же любой ценой хотели отличиться от JA, и тогда вдвойне идиоты.

Дальше — круче. Около сетки команда попадает под обстрел из КПП (контрольно-пропускного пункта), находящегося у въезда на базу. Невидимый охранник (невидим — так как находится внутри помещения) стреляет, наемник падает на землю, и в свой следующий ход уже передвигается исключительно ползком. Я не буду рассказывать, какие звуки исходят из колонок при выстреле и попадании, но поверьте на слово: у сидящих в комнате звук выстрела и вопль зацепленного пулей наемника вызвали дружный хохот.

Дальше, чтобы не затягивать статью, пройдусь только по самому важному.

В Wages of War — детализированное меню управления наемником. Одна из причин детализированности — в него вынесено все то, что не является оружием прямого действия. То есть аптечки, кусачки и тому подобное.

Реализована возможность рукопашной борьбы. Среди противников встречаются такие неожиданные бойцы невидимого фронта, как собаки, которых еще не видно, но которые уже вовсю будоражат округу своим лаем. Пока наемник не откроет дверь в дом, помещение "не открывается" (буквально — не убирается крыша), и если в помещении находится противник, то для стрельбы через окно приходится целиться методом слепого наведения курсора мыши на объект (курсор превращается в человеческую фигурку, и становится ясно, что можно стрелять). Раненого наемника могут тащить другие наемники. И еще много того, о чем рассказывать можно долго, но не стоит.

Воевать — не строить

Должно быть, именно этим принципом руководствовались разработчики, создавая Wages of War. Коренным отличием Wages of War от JA является попытка привязки игрового процесса, начиная от самых начальных стадий, к реальности. Действительно, в сравнении с Wages of War JA похожа на сказку — в Wages of War куда как более продвинутый уровень реализма. Но вот как это сделано — это что-то.

Заключение простое. Если вы не играли в JA, то возьмите эту игрушку и даже не думайте о Wages of War. А если играли, то от Wages of War вас стошнит. Чуть не сказал, "как меня", но вовремя одумался.

Иван Самойлов

4/10.

Мнение Гэймера: "А че тут говорить? Играбельность нулевая, скучно и тупо, и многие вещи вообще недоведены до ума! Да глянуть на экран экипировки наемников — так их там всех как под копирку рисовали, прически разные, а фигуры и лица — как у близняшек! Да что говорить, это не гамеса, это поделка!.."



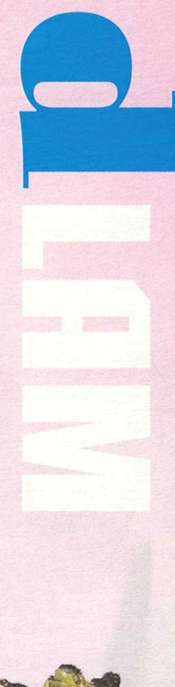




В 1995 году фирма Origin выпустила игру, ставшую хитом — Crusader: No Remorse (сейчас уже появилась вторая часть Crusader: No Regret). Быстрый и динамичный action в изометрической проекции мгновенно завоевал признание у российских игроманов. В этом году фирма Mirage, совместно с GT Interactive, выпустила игру Bedlam, которая является, с одной стороны, практически, двойником Crusader'а, но с другой имеет несколько важных (и приятных) отличий.

Жанр: 3D аркада в изометрической проекции
Минимальные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM





Игровая среда

Здесь все осталось практически без изменений. Много врагов (по преимуществу слабых и тупых), иногда встречаются "крутые" парни, которые не убиваются с первого раза. Подобно Crusader'у, все, что окружает вашего робота, может быть частично разрушено или полностью уничтожено. Есть стационарные пушки, которые при приближении робота уходят под землю и норовят выстрелить ему в спину; плазменные генераторы, после взрыва которых земля покрывается ядовитой плазмой; хранилища токсичных отходов, плавать по которым опасно, и т. д. Конечная цель миссии — уничтожить генератор, находящийся, как правило, в самом пекле. В отличие от того же Crusader'а, немного изменился игровой ландшафт. Игровая среда стала более объемной. Теперь можно не только кататься на лифтах, но и ездить по наклонным поверхностям.

Вооружение

В Bedlam вы сможете навесить на свою "боевую крысу" немалое количество средств уничтожения (всего имеется пять слотов: два боковых, два на крыльях и один спереди). Выбор вооружения весьма богат, начиная от всевозможных плазменных и энергетических пушек, и заканчивая ядерными бомбами, уничтожающими все в пределах игрового экрана. Причем, стрелять разрешается из всего имеющегося оружия сразу! Кроме того, существуют всякие полезные "примочки", типа боевого сканера и ускорителя. Оружие на каждую миссию вы берете в магазине (перед выброской в сектор), причем расплачиваетесь деньгами, заработанными в прошлой миссии. Предусмотрена весьма удобная опция — "AUTO", позволяющая максимально и с пользой экипировать робота на все имеющиеся деньги. Кроме того, боеприпасы можно собирать по пути. Также следует подбирать золотые звездочки, так как это и есть ваш "заработок".



■ Враги разлетаются на куски — весьма реалистично!

Управление командой

В некоторых миссиях возможно одновременно управлять тремя роботами, причем это не Syndicate, где вы сразу начинаете с командой из четырех человек. В Bedlam же сначала на поле боя появляетесь вы, а затем, в любой момент, вам могут подбросить подкрепление, выкинув его в произвольной точке экрана. Дальше начинается самое интересное. Вам предстоит сражение на два, а иногда и на три фронта. Иногда, чтобы первый робот прошел через лазерную загородку, необходимо, чтобы второй участник вашей команды разбил генератор, до которого первый робот добраться ну никак не может. Оставленные без присмотра боевые машины не стоят на месте в ожидании верной смерти. Когда вы переключаетесь на первого робота, то управление вторым и третьим берет на себя компьютер. Ваши "крысы" начинают активно отстреливаться от наседающих противников, и ведут себя весьма умно.



■ Вот такая она — ваша боевая "крыса"



■ А это вам напоследок, получайте ядерную бомбу!



■ Высадка на охраняемую базу противника

Еще один маленький штрих — в Bedlam реализована игра по сети и по модему. Есть возможность сыграть один на один. Но самое интересное — это сразиться с тремя роботами противника (в этом случае необходимо будет отлавливать робота другого игрока, который в данный момент управляется компьютером, и стреляться с ним (так как машина все же глупее человека), не забывая при этом следить за своими остальными "крысами").

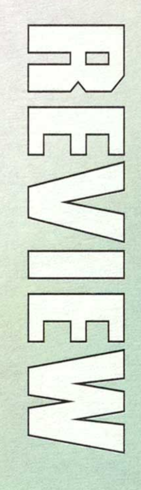
Подведение итогов

Crusader — это, конечно, Crusader. Первая игра в новом жанре всегда остается первой (примеров много — DOOM, Civilization). Однако, играя в Bedlam, я получил столько же удовольствия, сколько и от Crusader.

7/10.

Валерий Малашин и Игорь Власов

Мнение Геймера: "Если бы не противный хвостатый "девайс" управления, я бы все на свете забыл, глядя, как эти "крысы" разносят на микробы "плохих" ребят."









Подводный сюжет и подводная среда

В 27 веке алчность и стремление людей к власти привели к захватившей все человечество ядерной войне и тотальному разрушению земной поверхности. Выжившие поневоле были вынуждены переселиться в недра океанов, где начался медленный и болезненный процесс отстраивания нового мира.

После поколений, сгинувших в века упадка, человеческие усилия и активность привели цивилизацию к новому витку прогресса. Гигантские субмарины вспахивают просторы океанов, пребывая на службе у всепланетной торговой сети. Вместе с появлением свежеиспеченных империй возвращаются свойственные людям предательство и тяга к могуществу. С трудом достигнутый мир находится в опасности — и, как повелось во многих игрушках, где во главу угла ставится герой—одиночка, в Archimedean Dynasty судьба человечества ложится на ваши могучие плечи, закаленные до степени белого каления во многих подобных баталиях "один против всех".

Кто вы такой? Вы — наемник, вы подряжаетесь выполнять миссии для других организаций, причем исключительно от вашей воли зависит, за какие миссии браться, а за какие нет. В Archimedean Dynasty представлена весьма обширная общественная структура: от новоявленных правительств до могущественных коррумпированных корпораций, от военно-морских сил до пиратских флотилий, от мелких фанатичных культов до обладающих разветвленными агентурными сетями религиозных организаций. Под водой выстроены целые города, выглядящие монументально и впечатляюще среди илистых морщин подводных ущелий, и целью игры становится кажущееся бесконечным странствие между этими городами с целью получения заданий и зарабатывания денег, которые целиком и полностью уходят на укомплектование и переоснащение боевой субмарины (всего существует 4 типа этих подводных кораблей). Вы не только правомочны выбирать, какую миссию выполнять, но также и можете одновременно состоять на службе у двух враждующих конгломератов. В этом отношении игра предоставляет игроку значительную свободу действий.

Жанр: ***Подводный симулятор с элементами квест***
Минимальные требования: ***486DX4-100, 8 Mb RAM***
Рекомендуется: ***Pentium 90, 16 Mb RAM***



В Archimedean Dynasty проживает более 100 доступных для общения персонажей — впрочем, особо тут радоваться нечему, потому как общение сводится преимущественно к просматриванию пишущихся на экране диалогов, которые становится неинтересно читать уже через полминуты игры. Однако, к счастью, не приключенческий элемент составляет основную сущность Archimedean Dynasty, а подводные сражения, выполненные на высочайшем уровне.

В целом, Archimedean Dynasty всеми сравнивается с Privateer, помещенным в подводные условия. Игры совпадают по большинству элементов, включая сам характер прохождения боя. Вообще же, жанр подводной симуляции никогда не пользовался у разработчиков игр большим приоритетом. Много воды (прошу прощения за каламбур) утекло с тех пор, как Microprose выпустили свой Subwar 2050. Нынче же ситуация на игровом фронте обстоит таким образом, что одним из будущих конкурентов Archimedean Dynasty станет bullfrog'овский Creation, — впрочем, судя по всему, тягаться с Archimedean Dynasty этой игре вряд ли суждено.

Подноготная подводного мира

Начнем с того, что Archimedean Dynasty использует великолепную (иначе не скажешь) SVGA графику, максимально устанавливаемую на 65 тысяч цветов. При этом, игра сохраняет способность работать на не столь уж мощных DX4—100, пусть подтормаживая на поворотах, но все же. Впрочем, у всех положительных моментов есть свои отрицательные моменты. Нам в редакции потребовалось около 20 минут, при нашем не таком уж и маленьком опыте, чтобы заставить Archimedean Dynasty пойти на Pentium 166 с



64 Mb RAM! Причем, картинки из игры взять все равно не удалось — так что уж извините, пришлось поставить в статью тот мизер, что лежал на интернетовском сайте разработчика и издателя "Архимедеанской династии" Blue Byte.

Впрочем, обратимся непосредственно к игре. Начнем с игровой территории.

Чтобы представить себе узкие трехмерные ущелья миров Archimedean Dynasty, припомните типичные для многих вертолетных симуляторов (например, Commanche) расселины и впадины. Обклейте их стенки осклизлыми кальциевыми отложениями и мхами, поместите в гигантский аквариум, чьи границы вечно погружены в сумрак, и добавьте горсть пузырьков от рвущихся из недр земли к поверхности природных газов. Все, вы в теме, можете продвигаться дальше по тексту.

Blue Byte очень гордятся искусственным интеллектом компьютерных противников. И совершенно напрасно, потому как ничем особенным этот интеллект не отличается. В двух словах, подводные механизмы Archimedean Dynasty никогда не стоят на месте (если это только не встроенные в заросшие мхом перекрытия вонизированные башни), а стремятся к постоянному перемещению, благодаря чему субмарины без труда ускользают из перекрестья прицела (им это удается с легкостью, потому как в игре реализована полная свобода перемещений, так называемые 6 степеней свободы, и трудно успевать вращаться слева направо через голову вслед за вертким противником). Однако, к неоспоримым достоинствам игры следует отнести тот факт, что система радарного поиска мишени продолжает сопровождать противника даже в том случае, если он скрыт за подводной грядой либо же архитектурным сооружением.



Для оснащения субмарины разработчиками введено 30 типов оружия, включая глубинные бомбы, торпеды и башни с кинетическим оружием. В то же время, мне не удалось заметить большого числа существенно различных типов. В основном, система такая: берется какое-нибудь простое оружие, затем придумывается для него несколько более мощных вариаций, отличающихся исключительно убойной силой и графическим представлением выстрела, и затем вся эта радость преподносится нам как ряд совершенно новых типов вооружения! Как говорится, все гениальное не просто, а очень просто...



Подводя итог под всем вышесказанным, хочется отметить Archimedean Dynasty пусть не как идеальную, но тем не менее достойную внимания игру. Слабенький по своему воплощению приключенческий сюжет на крайний случай можно компенсировать наличием режима, подобного Melee в Star Control II/III, когда можно сразу отправиться на миссию и немедля вступить в бой с эскадрами подводной техники противника. Сногсшибательная графика, необычная трактовка идей Privateer и неплохо поставленный подводный бой выводят Archimedean Dynasty если не на позиции суперхита, то на уровень значительного явления на игровом небосклоне конца 1996 года.

Иван Самойлов

Мнение Гэймера: Красиво!.. Но если б они сделали просто трехмерную стрелялку, было б круче.

7/10.





REVIEW



DOOM на автомобилях

Жанр: 3D action
Минимальные требования:
Pentium 60, 8 Mb RAM, Windows 95

Одуревший от мрачного однообразия SkyNET Гэймер взирал на компакт с Necrodome глазами изголодавшегося волка, которого пару недель не допускали до свежего мяса. Задрав ноги на стоящий рядом с моим компьютер и отхлебывая из горлышка двухлитровой бутыли Pepsi, он с молчаливым ожиданием косился в мою сторону, ожидая, что я провозглашу Necrodome восьмым чудом света. Как минимум. После чего он усядется в него играть на следующие двое суток.



– Ну, чаво, играбельно? – с показным равнодушием вопросил Гэймер, от волнения набирая в рот на поллитра Pepsi и едва не захлебываясь.

– Ты никогда не задумывался, что будет, если скрестить Heretic и гонки, да еще добавить некоторый элемент стратегии?

– Так вроде ж, это несовместимые жанры?..

– Ан нет. Вот три фирмы, каждая из которых работает в одном из этих направлений, взяли, объединились, да и создали Necrodome, который при ближайшем рассмотрении оказывается обыкновенным DOOM'клоном.

– Да что ж, совсем обычный DOOM?!!

– Ну, обычный, да не совсем. SSI внесла в игру элементы стратегии. Mindscape добавила всякие разные черты, абсолютно не свойственные DOOM'клонам. Ну, а Raven создал мощную, жестокую и кровавую игровую среду. Общий итог – DOOM на автомобилях. И получилось, вроде бы, ничего. Даже играть интересно. Первые минуты три...

Дело было на Марсе

– История – тупа до безобразия. Какой-то крупный "плохиш" захватил Марс и прибрал к рукам все находящиеся там сооружения. Планета разделена на несколько секторов. В каждом из них, в наиболее защищенном месте, находится командный флаг. Твоя цель – доехать на своей развалюхе до флага, объезжая по пути препятствия типа лазерных пушек и бешеных охранников (если начинаешь их расстреливать, то быстро сталкиваешься с нехваткой патронов; впрочем, солдат можно попросту давить броневиком). Захватив флаг, ты должен добраться до точки высадки. Если ты затем приезжаешь (приходишь, приползаешь, завернувшись во флаг) на начало уровня, то сектор переходит под контроль вышестоящего командования.

– А че за командование?

– Это которое тебя настолько любит, что перед каждой миссией обязательно пожелает: "Удачи тебе....подонок!".

– Ха, а вот такие феньки меня всегда прикалывали!

Вооружение

– Оружия в игре мало. Изначально на машине установлено только два боковых пулемета. Да и дается к ним всего только сотня зарядов. Зато всевозможных примочек – хоть отбавляй. Прежде всего – это, конечно, авторемонтник, затем идут боевые штучки типа дымовой завесы и мин, также можно использовать разрывные бомбы и, наконец, ядерную, ракету. Вот только попадается все это очень редко.











Вражеские солдаты обычно вооружены простым шестиствольным пулеметом, однако и стреляет же он! На самом элементарном уровне сложности твою тачку разносят за десять попаданий. Однако, если автомобиль взорвался — не все еще потеряно. Ты можешь еще побегать некоторое (очень малое) время по сектору, отстреливаясь от врагов громоздким и медленным пулеметом. Но ты уже не жилец.

Управление

— Эээ... Я так понял, тебе сложность Necrodome не понравилась? Небось, дальше первого уровня протиснуться—то не смог, rookie!

— Положим, протиснулся я до третьего — только к концу третьего у меня уже от неудобного управления отсохли руки, плюс надоело сохраняться и перезагружаться...

— Ну, я ж говорю, салага!

— Две кнопки: ускорение, и переключение скоростей. Боком скользить нельзя — машины этого, как известно, не умеют. Так что это уже и не DOOM, но и не Quarantine. Чтобы суметь повернуть — надо набрать скорость. Когда сдаем задом — меняется управление. Прибавь к этому частые заносы, прибавь к этому, что при каждом неудачном "таране" стены отнимается жизнь.

— Ну так и круто!

— Да, но только для профессионального гонщика, а не для профессионального DOOM'ера.

— Это ты что ль профессиональный...

— А то нет что ль?

Игровая среда

— Вот здесь себя Raven Software проявила во всей красе. Темно—кровавое небо, острые пики скал на горизонте, море врагов и море крови. По—моему, игрушка стала гораздо кровавее и Heretic'а, и Hexen'а. Как я уже говорил, все игровые миссии ведутся на разных секторах Марса. Цель везде одна — захватить флаг, а он, как правило, находится на другом конце уровня. Затем надо вернуться в сектор выброски.

— Короче, взяли "Capture the flag" из Multi—player. Че дальше?

— А дальше то, что первое ощущение от Necrodome — полная неиграбельность. Сложность адская.

— Для тебя!

— Машина практически не подчиняется командам, и постоянно норовит уткнуться в стенку. А враги в это время, что называется, не дремлют. Я проиграл на первом уровне раз двадцать, прежде чем смог уничтожить хотя бы одну сторожевую башню. Правда, потом одолевает основанный на ущербленном самолюбии азарт, и ты не отходишь от компьютера до тех пор, пока не пройдешь всю игру до конца (или хотя бы часть, пока окончательно не надоест).

— Графика и спецэффекты то наверно — на уровне?

— Да, пожалуй что впечатляют. Особенно меня порадовала возможность разносить в щепки деревья и давить стражников. CD музыка тоже неплохая. Есть модем, сеть, Internet (требуется прямое PPP—соединение), игра доступна на TEN.

Послесловие

За два с половиной часа Гэймер миновал первые пять уровней Necrodome, довыпив при этом остатки Pepsi. Первоначально им владел азарт. Ближе к третьему уровню на его физиономии отчетливо прослеживалось недовольство. На четвертом — явственно стала одолевать скука, и стрелял он уже больше по деревьям и прочим местным достопримечательностям, наблюдая, как они разлететаются от взрывов на части. Дальше пятого уровня Гэймер играть не стал.

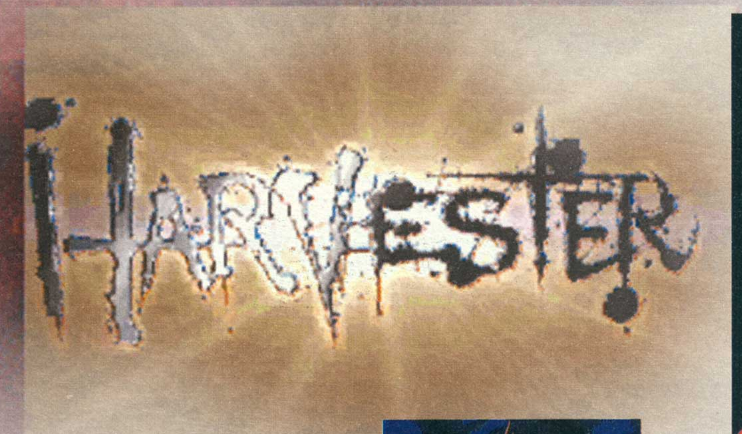
Игорь Власов



Мнение Гэймера: Ну, вообще—то, конечно, ничего. Посередине между Quarantine и DOOM, ближе к последнему, но в действительности не относится ни к первому, ни ко второму. Как—то зависает посередине! И, надо сказать, юзать Quarantine и DOOM поочередно куда лучше, чем единожды гонять в Necrodome!

6/10.







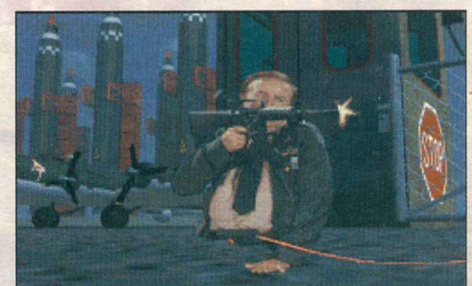
Жанр: Хоррор-квест + RPG + аркада
Система: 486DX-33 (Pentium), 8 (16) Mb RAM



Вы родились в городе Харвест (Harvest) восемнадцать лет назад, закончили местную школу, влюбились в девушку по имени Стефани и собираетесь обручиться с ней не позднее чем через две недели. У вас есть мать, основную часть времени проводящая за готовкой на кухне (и так как она готовит больше, чем требуется для семьи, то значительная часть пищи портится и отправляется прямиком в мусорный бак). Ваш отец владеет живодерней, обеспечивающей весь Харвест мясом (ведь никакое общество не сможет прожить без мясной пищи, верно? и не столь уж и важно, если это мясо — гнилое, засиженное мухами и не факт, что говяжье или баранье); впрочем, отец вот уже несколько дней как не ходит на живодерню и пластом лежит в постели, обмотанный бинтами подобно египетской мумии и дрожащий от ужаса (потому как в любовных утехах ваша матушка — несколько более страстная женщина, чем можно предположить на первый взгляд). У вас есть младший брат, круглосуточно просиживающий перед экраном черно-белого телевизора за ковбойскими фильмами (он мечтает о том, чтобы вы сгинули куда угодно, хоть на тот свет, и тогда он займет вашу комнату и будет получать вашу долю подарков на Рождество). Помимо названных, в круг семьи еще входит некое малолетнее дитя, пролеживающее весь день в постели без малейших признаков жизни.

Харвест — необычный и странный город. Гостиница и морг размещаются друг подле друга, причем постояльцы гостиницы по приезде регистрируются сразу и в гостинице, и в морге, потому как владелец первого из названных учреждений по совместительству заведует и вторым. На западе располагается ядерная военная база, охраняемая одним-единственным полковником, потерявшим на войне нижнюю часть туловища. А прогулявшись по кладбищу, под летним столиком со скамеечками можно обнаружить тело девушки, зверским образом растерзанное и второпях присыпанное землей...

Дальше — интереснее. Городом правит Ложа Порядка Луны Харвеста, чье здание напоминает дворец иранского падишаха и возвышается в центре города подобно чудовищному исполину. Все жители города, которых насчитывается человек эдак пятьдесят, мечтают войти в Ложу, потому как "посвященному" сулятся многочисленные утехи разума и плоти, о коих и помыслить невозможно.



■ Помешавшийся на войне безногий полковник на страже ядерных ракет - идиотизм, возведенный в степень нормальности

Чтобы стать посвященным, требуется взять бланк заявления у местного почтмейстера (правда, он выдает бланки не чаще, чем раз в месяц), а затем пройти ряд испытаний, словно бы сошедших со страниц "Необходимых вещей" Стивена Кинга...

Да, и вернемся к вашей персоне. В самом начале игры вы обнаруживаете ряд любопытных вещей. Во-первых, у вас амнезия, и вы вообще ничего не помните — или почти ничего; все вышеперечисленное вы выясняете по ходу дела... Во-вторых, вам под сомнительными предлогами не дают встретиться с невестой. В-третьих, за неимением других альтернатив, вам предстоит пытаться пройти посвящение в Ложу. Когда вам это удастся, игра попросит вставить в CD-ROM второй из трех компактов, после чего вы перенесетесь из чудовищно-гротескного города Харвеста в лабиринтообразные многоуровневые структуры гигантского комплекса Ложи, и начнется самое интересное...

А теперь — ближе к делу

Harvester — хоррор-квест, сродни Phantasmagoria, The 11th Hour и Gabriel Knight II, с потрясающим и совершенно необычным сюжетом, содержащим, на мой взгляд, тончайшую и изощреннейшую пародию на американские общество и культуру. Кровавый, саркастичный и жестокий, местами напоминающий авангардный французский кинофильм "Деликатес", а также творчество режиссера Дэвида Линча; до отказа набитый свойственными всем квестам головоломками и заключающий в себе



абсолютно несвойственные квестам линейные поединки с различными кошмарными созданиями; с великолепной графикой и оцифрованными актерами, число которых перевалишает за шестьдесят, Harvester был бы гениальным, если бы появился три года назад, как это и было первоначально заявлено. Будучи изданным только сейчас, Harvester остается безусловно интереснейшей игрой, хотя при первом знакомстве создает впечатление архаичного и устаревшего.

Многочисленные видеоролики слегка напоминают Bad Mojo. Управление — достаточно удобное. Игровой процесс основывается на разговорах и



Те, кто ругают Harvester, не доиграли до уровней Ложи.

тщательном обдумывании возможностей применения найденных предметов. Затягивает не сразу, но если уж увлечетесь... Самое интересное начинается после попадания в Ложу — но не исключено, что кому-то покажется наоборот. Собственно, время для драк настанет не раньше, чем окажетесь в Ложе.

Вот, в принципе, и все о Harvester. Конечно, философствовать на тему плюсов и минусов игрового процесса можно до третьего пришествия. Однако – слова словами, но не помешает парочка практических советов. А покуда у нас мастером практики является Гэймер, то не лишне будет предоставить ему слово. Учтите только, что у Гэймера... как бы так сказать... весьма и весьма специфичная манера изложения.

Наводки к прохождению: Харвест



Мы будем рады видеть тебя в Ложе, друг. Но сначала тебе предстоит пройти кое-какие несложные испытания

Всем здрас-сьте! Привелось поюзать классную гамесу



Harvester, и вот вам кой-чего полезное из опыта. Про Ложу ничего не скажу, там сами все просечете, а вот по городку затыки быть могут. О них и погутарим.

День Первый

- Все квесты даются человечком по имени Sergeant at Arms. Вот вам бесплатный совет: как чего сотворите, так сразу бегите к нему!
- Поначалу все легко, а потому лопатой ворочать придется не тяжеленные клубни глины, а всего-то навсего легонький пепел от пожарища.



В поисках лопаты среди пепла

- Депутат Лумис — сексуально озабоченный неврастеник, которому не продают порно-журналы.

День второй

- Канализационные люки не принято отдирать от асфальта ногтями. Для этого есть специальные предметы. Нашли "предмет", ан не вытягивается репка? Тады навестите невесту – "предмет" надобно смазать, и смазка отыщется там.

Ночь вторая

- Для выполнения поручения, что подкинул вам Sergeant of Arms, лучше всего подходит ночь, разве не так?

День третий

- Пожарные имеют привычку выезжать на сигнал пожарной тревоги.



Не желаете ли полакомиться свеженьким мясцом?

- Благополучие Харвеста основывается на мясе — не помешает и вам раздобыть кусочишко.
- Да, и не пора ли прояснить ситуацию с папаней?

Ночь третья

- Кто бы спорил – собаки любят мясо!!!

REVIEW

● Пожарные — ну прямо-таки все они прячут! Мелочные какие-то...

День четвертый

● Дочь Эдны, по имени Карин, пропала. Открою тайну: ее уж и в живых-то нет... Укатали сивку. Я в этом уже убедился, теперь убеждаться предстоит вам.

● Каково первое желание, когда вдруг появляются деньги? Правильно – их потратить.

Ночь четвертая

● Ох, не поздоровится этой ночью местной парикмахерской, ох, не поздоровится! И вам тоже, между прочим, если не проявите осторожность – это перед тем, как раздолбать стекло кой-чем тяжелым. Тут-то вам и пригодится пленка из видеокассеты!

День пятый

● Пятый день пройдет в тщательном изучении достопримечательностей морга — точно говорю.

● Кому ж еще хвастаться сделанными в морге фотками, как не мистеру Мойнахану, который этим моргом заправляет?

Ночь пятая

● Вламывайтесь в кафе Эдны! Полученный в парикмахерской опыт еще как пригодится.

● Возьмите посуду. Загляните в ящик стола в левой части комнаты. Возьмите тупую отвертку. Примените к посуде кой-чего, что зовется "glue". Теперь примените посуду на детекторе дыма. Я вообще как, доступно объясняю?

● А дальше – воспользуйтесь способностью газа к горению!



Cheat Codes

BRUCE — Неубиваемость
NICK — Восполнение жизни до 100%
MURDERER — Дополнительное оружие
SON OF SAM — Дополнительные предметы
DUSTIN — Перенестись из городка в Ложу
BOSTON STRANGLER — Переместиться на 2 уровень Ложи
HELTER SKELTER — Переместиться на 3 уровень Ложи
CHARLES MANSON — Переместиться за третий уровень



День шестой

● Не пора ли еще разок показаться в доме, где содержится невеста?

● Чтоб попасть на "прием" в Ложу, требуется приглашение!

● "Spinal Cord" хранится в саркофаге, охраняемом злой собакой.

Иван Самойлов и Гэймер



Сложности управления

❶ Поединок: можно мышкой, можно Ctrl + стрелки
❷ В Inventory можно совмещать предметы
❸ Чтобы взять оружие в боевую позицию, в Inventory щелкните на нем правой кнопкой мышки; "разрядить" — аналогично



Мнение Гэймера:
"Затягивает! Но, кибердемон меня задери, чего они так проволынили с релизом?!"

8/10.



Жанр: 3D action
Минимальные требования:
486DX2-66, 8 Mb RAM

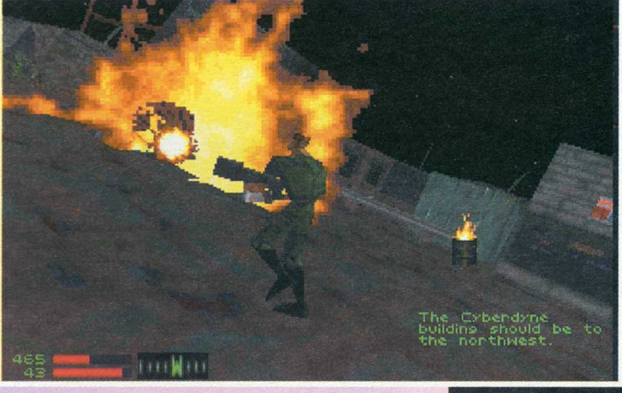


БЛЕСК И НИЩЕТА ТЕРМИНАТОРОВ



Каждый раз, когда я запускаю Windows, из колонок доносится хриплый голос Шварценеггера. Вот и сейчас — "Excellent", сообщает мне он, настраивая на предстоящую схватку со SkyNET.

Сегодня это приветствие кажется символичным, так как речь ниже пойдет об очередной спекуляции добрым образом терминатора. Я с удовольствием прошел до конца всю Terminator: Future Shock. Отдельные находки этой игры в свое время выглядели революционными. К ним можно отнести удобнейшую систему управления персонажем и наведением оружия. А также — впечатляющую по сравнению с другими трехмерными играми легкость, с которой Future Shock плясал на моем DX2-66/8.





После прохождения последней миссии я с восторгом воспринял новость о том, что Bethesda Softworks спешит порадовать фэнов продолжением.



Cheats

Во время игры нажмите **ALT** и **** одновременно, затем наберите пароль:
COUNTERS: Показать текущие координаты.
SUPERUZI: Получить Super UZI.
Есть еще ряд бестолковых паролей: **GARBLE, HELLO, ICANTSEE, VERSION, WHOAMI**



Что ж, фирма действительно поспешила.

Увы, уважаемая Bethesda Softworks решила пойти по наиболее протоpенному пути. Если не вдаваться в подробности, то SkyNET вполне может претендовать на название типа Terminator: Future Shock Beryllium Pack. Ибо ничегошеньки кардинально нового в этой игре не появилось. Разработчики просто нарастили предыдущую удачную версию — добавили новые миссии для одного игрока, SVGA графику, новые типы вооружения и, что стало уже стандартом для приличных игр — Multi-player. Если б не возможность попробовать себя в шкуре терминатора, игру вообще можно было бы не заметить.





Оставляет желать лучшего и упрощенный до неприличия игровой сценарий. Авторы не посчитали нужным реализовать даже такой тривиальный ход, как проведение некоторых миссий на фоне неразрушенного города. Это тем более странно, если вспомнить созданные этой же фирмой огромные, заполненные персонажами полисы в игре Arena: The Elder Scrolls. Что касается новых достоинств... Едва ли можно считать чем-либо из ряда вон выходящим имеющуюся в меню игры опцию указания количества боеприпасов на поле предстоящего сражения в режиме Multi-player, достаточно удачное расположение источников света, и также — возможность бросать бомбы за ближайший забор. А ведь эти свойства преподносятся разработчиками на уровне самодостаточных пунктов в разделе "новизна".

Я не сомневаюсь в могучем творческом потенциале Bethesda Softworks, но существует совсем немного случаев, когда спешка бывает полезной. Увы, выпуск компьютерной игры к ним не относится. Не хотелось бы, чтобы мое предсказание оказалось пророческим, но представляется вероятным, что терминаторный сериал на этом завершится. Неудачных отпрысков стараются не замечать.

Вот и все, жму Alt+F4, и на выходе из Windows приятный женский голос говорит, как здорово со мной работалось. Пора пропустить чашку чаю. Hasta La Vista, терминатор.

Игорь Бойко

Мнение Гэймера: ***Терминатором больше, терминатором меньше.***

5/10.





DRAGON HEART

DragonHeart: Fire & Steel

Аппетит к героям

DragonHeart: Fire & Steel является еще одной чисто аркадной игрушкой, на этот раз от всем известных Acclaim. Как обычно, требуется не столько думающая голова, сколько быстрые пальцы, а также любовь к жанру.

Сюжет прост до безобразия, и этим очарователен. Над миром DragonHeart: Fire & Steel царствуют семь злобных драконов. Драконы — как в народных традициях, то бишь огнедышащие, со стальными когтями, питаются приходящими их убивать героями. И, как водится, вы и становитесь тем самым героем, который должен этих самых огнедышащих стально-когтевых драконов пустить под коготь. На игровом процессе это сказывается таким образом, что, добравшись до конца уровня, вы нередко оказываетесь лицом к лицу с эдакой многометровой бестией, и дальше — все зависит от ваших талантов аркадного игрока.



Умелая защита и удары из-под блока — основные правила игры в DragonHeart

Живи мечом и умри от меча

В целом, DragonHeart отличается вполне приличной графикой, хотя и немного мрачноватой. Окружающая среда, противники, оружие — все выдержано в фэнтэзийно-средневековом стиле; сам главный герой при этом немного смахивает на шотландца. Всего против вас выступает 48 различных противников (не считая драконов, конечно).

Во время боя применяются блокировка и два разнотипных удара (их очевидное сходство состоит в том, что оба наносятся мечом). Можно также бить из-под блока, из приседа. Вообще, для прохождения DragonHeart легкой не является — по сложности я бы сравнил ее как минимум со S.T.O.R.M. Внешне же, если DragonHeart на что и похожа, так это на всем известный стародавний Golden Axe, только без возможности передвигаться по местности вверх-вниз.



Для желающих научиться драться предусмотрен режим Training, где игрок, будучи неубиваемым, практикуется на таком же неубиваемом сопернике



Сражения против нескольких противников не являются редкостью

Отличительной чертой DragonHeart является наличие Inventory, позволяющего использовать магию, в том числе и для вызова драконьего пламени.

В итоге

DragonHeart произошел от некого относительно кассового голливудского кинофильма, названия которого я сейчас, к сожалению, не упомню, — может быть, тоже DragonHeart. По словам разработчиков, в игре "такие страшные драконы, что их даже нельзя было поставить в фильм".

Особым шедевром DragonHeart, несмотря на некие его достоинства плана Inventory, назвать нельзя, — поэтому и оценка соответствующая. Однако, для тех, кто любит отдохнуть за ничего-не-думаньем — рекомендуется. Всем остальным противопоказано.

Иван Самойлов



Мнение Гэймера:

"Компьютеры там ничего. Которые полуголые и с мечами — типа как Конан. А так, резаться в нее, это, конечно, не для среднего ума дело..."

5/10.





HUNTER HUNTED™

А ты помнишь, как все начиналось...

Начало 21 века. Земля порабощена чужими — расой, значительно превосходящей людей в техническом отношении. Человечество практически истреблено безжалостными тварями. Те, кому не повезло остаться в живых, влачат жалкое рабское существование. И только у самых сильных, быстрых и сообразительных есть шанс удержаться на плаву. Ибо их хозяевам не чуждо желание развлекаться. Им на потеху, избранный раб, которого сатирически назовут Охотник, будет брошен в мрачное и смертоносное чрево разрушенного города. И древний вопрос "Быть или не быть" вновь обретет привычную форму: "Убить или быть убитым"...

Терра не одинока в своей трагедии, та же участь постигла и планету Kullrathe — колыбель расы мощных минотавроподобных животных. Лучшие представители этой ветви разума во вселенной помещены чужими в концентрационный лагерь, единственный выход которого ведет на арену игры "Охотник — жертва".

Жанр: ***Платформенная аркада***
Минимальные требования: ***Pentium 90, 16 Mb RAM***
Рекомендуется: ***Pentium 133, 16 Mb RAM***

Все приготовления позади. По результатам отборочных "игр" на планетах определены чемпионы. Сегодня двум лучшим Охотникам предстоит встретиться в смертельной схватке. Вам решать, кем вы станете в игре — человеком или тварью, ваша цель не зависит от выбора — нужно выжить в лабиринтах Охотничьих Арен, насыщенных смертоносными осколками порабощенных Хозяевами цивилизаций. Если вы умудритесь задержаться на этом свете достаточно долго, чтобы успеть разыскать необходимые технологические детали, у вас появится возможность собрать корабль, на котором можно совершить побег из этого ада.

И не стройте иллюзий, каждая из миссий опасна вдвойне — вас могут прикончить во время охоты, а если вам удастся ее пережить — ждите встречи с Хозяевами. Ваш единственный шанс — бежать. Удачи вам. И — доброй Охоты!



Вам требовалась инъекция адреналина? Готовьтесь получать адреналин лопатами!

Н-да, Sierra, Sierra, ты могуч... Ранее дизайнер Крис Коул (Chris Cole) был движущей силой команды, выпустившей The Incredible Machines. Теперь же, обосновавшись на базе Dynamix в штате Орегон, он вложил душу в первую заявку фирмы Sierra на рынке аркадно-платформенных игр. Что ж, ему удалось привнести в

двумерную приключенческую игру с боковым скроллингом насилие и крутой action, свойственный лучшим образцам 3D.

Возьмите душку Роджера Вилко из сериала Space Quest, перекрасьте его в шатена, отберите бритвенные принадлежности, погоняйте по нескольку часов ежедневно с тренажера на тренажер — в результате получите Джейка, подтянутого и мрачноватого героя "Охотник — жертва". Чудища, спасайся кто может! Он кровожаден и решителен в готовности прикончить все и всех, кто попытается встать у него на пути.

Оппонент Джейка — Гарат Ден (GARATHE DEN) — минотавроподобный монстр, вооруженный парой неслабых рогов и невероятно длинными и острыми зубами. А какую дубинку он вертит в когтистых лапах! Разработчики обеспечили Гарату Дену преимущество в сравнении с Джейком не только в силе — он превосходит его еще и в скорости и ловкости. Эх, Джейк, Джейк! Опять, как свойственно человеку разумному, придется убивать мозгами.

Вы все еще не верите в существование рая? После нескольких встреч с заявленными фирмой Sierra оппонентами вы вполне можете ощутить себя верующим. Ибо эти создания выглядят порождениями самого ада.

Охота требует жертв

В игре имеется 100 миссий, разворачивающихся на разнообразных полуразрушенных ландшафтах. Городские развалины, подземные канализации, древний храм — все это до предела насыщено одушевленнными и неодушевленнными опасностями, предоставляющими играющему превосходный шанс расстаться с жизнью. Вам предлагается 65 индивидуальных и 35 совместных заданий (в двадцати из них герои противостоят друг другу, и только в пятнадцати действуют совместно).

Во время совместных операций игровой экран делится горизонтальной полосой на две части. Герои начинают пробиваться друг к другу врукопашную с противоположных концов уровня. Пищу, лечащие средства, противоядия, а также любимые игрушки повзрослевших мальчиков им удастся раздобыть по пути.

В чью шкуру желаете влезть? Вы можете играть как за Jake'a, так и за Beast, как в обычной игре, так и в режиме deathmatch'a.

В Hunter Hunted реализована "революционная" возможность двигаться по оси Z (сей эффект доселе был прерогативой видеоигр). Впрочем, в действительности революционной она ничуть не является. Игроки со стажем могут вспомнить гениальный для своего времени "Sopwitch" — в этой невесть













как давно появившейся игрушке при переходе на следующий уровень самолетик улетал вглубь экрана именно по этой самой, по оси Z. В общем, если на экране виднеется коридор, то вы можете сделать по нему до шести переходов в глубину изображения. Самое приятное — монстры не видят героя, если он находится перед ними, зато для Охотников стрельба по оси Z является излюбленным приемом.

Запомните главнейшее правило: ваши друзья — пистолеты, гранаты, ножи и шурикены ниндзя. А также — кулаки, ноги, когти и клыки (первая поправка к основному правилу — граната с выдернутой чекой другом быть перестает).

Несомненным достижением игры выступает непреходящее ощущение нависшей опасности, очередной монстр может тривиально поджидать вас за следующей дверью, а может просто прыгнуть на загривок, или на шею — смотря по тому, за кого играете.

В природе идеалов не бывает...

В Hunter Hunted не предусмотрена возможность игры по модему или по сети. Хотите поиграть с товарищем — готовьтесь к тому, что придется сидеть вдвоем за одним столом перед общим монитором и тянуть на себя свой кусок одеяла клавиатуры.

Вторым минусом следует назвать то, что Sierra не посчитала нужным предоставить игроку богатый выбор оружия. К тому же, сам арсенал является достаточно стандартным.

Общее впечатление слегка портит также и отсутствие Multi-player (а ведь в главном меню такая опция имеется). Да и бегает Hunter Hunted только под Windows '95, что сделает старину Билла еще чуток богаче. Графическое, а также и музыкальное решения просто превосходно — десять записанных тем звучат с качеством CD. После получения очередной просроченной получки — не проходите мимо, это баловство стоит распробовать.

Игорь Бойко

Cyber Gladiators

Жанр: Трехмерный файтинг
Минимальные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM, Windows 95



Красота vs. Уродство: стандартно, как сама игра

Игры становятся шедеврами только тогда, когда приносят в свои жанры что-то новое. Но когда игра повторяет ошибку всех предыдущих творений данного жанра, то это печально. Sierra... У всех ее имя ассоциируется с веселым и находчивым Ларри, со смешным и забавным Роджером Вилко. Sierra — это производитель quest'ов. И в данной области она мастер. Эх, не стоило бы этой уважаемой фирме браться за творение файтинга. Чтобы составить конкуренцию такому гиганту, как Mortal Kombat, необходимо досконально изучить жанр сражений на PC. А Cyber Gladiators, если мне не изменяет память, первое творение Sierra в этом жанре. А, по старинной русской поговорке, первый блин — комом.

Игровая среда

Предыстория отсутствует начисто (стыдно, господа, стыдно!). На какой-то далекой планете восемь взбесившихся гладиаторов начали выяснять, кто из них самый-самый. Вам предстоит выбрать, за кого вы будете сражаться — и вперед! Без лишних слов — к делу! Выиграли у всех восьмерых противников — вы новый чемпион — конец игры. Примитив полный! Да, не ожидал я этого от Sierra...

Игровой engine

Обычный трехмерный файтинг. Да еще и изображение в половину экрана (480x360 пикселей). Монстры созданы из множества полигонов. Качество прорисовки бойцов, конечно, лучше, чем в FX Fighter, но движения неправдоподобные, приемов мало. Мне, например, так и не удалось ударить кого-нибудь в прыжке. Похоже, что удары в воздухе полностью отсутствуют (признаться, я был шокирован). Герои двигаются медленно и совсем не по-человечески. В игре всего четыре удара — две руки и две ноги. Новшество Cyber Gladiators заключается в том, что на некоторых аренах к обычному ходу сражения прибавляются невесть откуда возникающие предметы (например, на площадку могут падать острые копья, их можно подбирать и кидать в противника). И при этом практически полностью отсутствует задний план. Единственное, в чем выиграла игра, так это то, что благодаря своей убогой графике она не тормозит даже на 486DX2-66. Так что Sierra сделала отличный подарок владельцам "четверок".

Единственное достоинство игры — великолепная CD-музыка. Хоть здесь Sierra осталась на высоте. Но в остальном, Cyber Gladiators является ярким примером того, как игры писать НЕ надо.



Бросок подобранного на арене копья достигает цели



Как бы высоко ты не подпрыгнул, ударить ногой в прыжке все равно не получится



Неплохая прорисовка бойцов соседствует с отвратительным качеством фона

Итог

...а когда-то давно, каждый второй из нас с упоением играл на CGA'шной XT'шке в первого Ларри, во второй Space Quest. И уже тогда Sierra завоевала себе славу, как производитель качественных, а главное, интересных quest'ов. И Cyber Gladiators, конечно, не испортит славного имени этой фирмы. Ведь все-таки это — первая игра... первый блин...комом................а жаль!

Валерий Малашин и Игорь Власов

3/10.

Мнение Гэймера:
"Компакт-диску с игрой можно найти классное применение — крутить его в аудио-центре!"



REVIEW

Жанр: Спортивный симулятор
Системные требования: Pentium 100, 8 Mb RAM

NHL HOCKEY '97

Electronic Arts Sports (сокращенно EA Sports) с завидной периодичностью выпускает в свет хоккейные симуляторы: ежегодно, начиная с 1995, на рынке появляется новый NHL. Не стал исключением в этом смысле и ушедший год — ближе к Рождеству EA Sports сумела выбросить на прилавки NHL'97.

Логично было бы предположить, что такие ударные темпы объясняются достаточно банально — фирма просто-напросто штампует новые разработки по образу и подобию первоначальной. Говорите, появился новый игрок в конференции All-Star? Вот и славненько, пора прибавлять единичку к предыдущей версии NHL!

Это предположение хорошо подтверждается следующим фактом: если внимательно взглянуть на NHL'95 и NHL'96, то нетрудно заметить, что они отличались друг от друга в основном новыми хоккеистами (сюда же можно отнести и возможность модифицирования игроков и команд). Проще говоря, "игра стала красивее, динамичнее, лучше и... осталась без изменений".

А как же NHL'97? С ним ситуация немного двоякая. С одной стороны, изменения по части симуляции не так уж значимы, зато по технической части последняя разработка качественно отличается от своих предшественников.

Давайте разбираться по порядку. Начнем с нововведений, которые относятся больше к хоккею, нежели к техническим аспектам. NHL'97 позволяет довольно гибко манипулировать командами и игроками — по этой части игра вплотную приблизилась к лучшим представителям жанра спортивных менеджеров. Естественно, появились новые игроки, среди них особо выделяются Федоров, Форсберг, Гилмор, Линдрос. Общее число же игроков в NHL'97 превышает 650 человек.

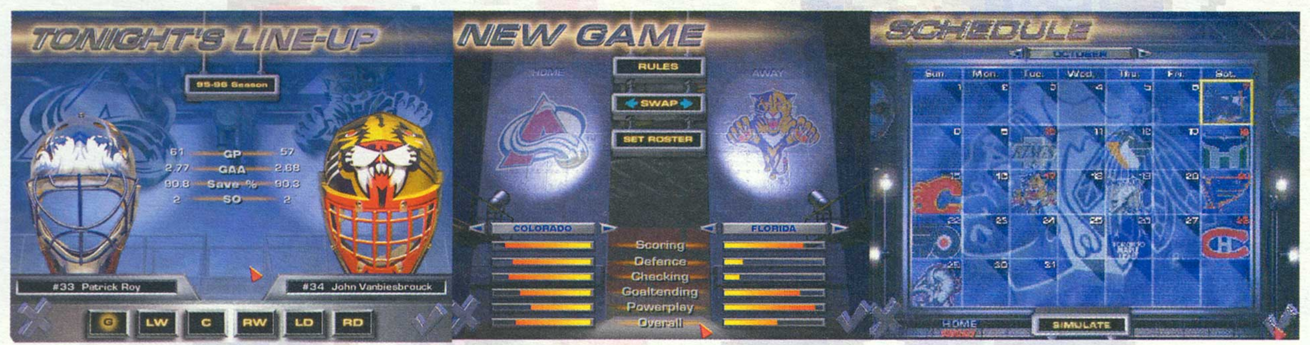
Помимо отдельно взятых хоккеистов, в игре представлены национальные сборные России, США, Скандинавии, Канады, Европы и, естественно, обе команды All-Star.

Неплохим новшеством можно считать возможность помахать кулаками прямо на хоккейном поле. Это, конечно, не Mortal Kombat, никаких суперприемов и fatality нет и не будет, но некоторая оттяжка все же наличествует. Существенным недостатком поединков является сильная замедленность движений виртуальных хоккеистов: журнал "PC Gamer" вполне заслуженно сравнивал дерущихся с зомби.

Однако, это не относится к игровой графике, которая в новой версии NHL'97 подверглась самым кардинальным изменениям. По словам все того же "PC Gamer", по качеству изображения NHL'97 смотрится лучше, чем Quake. Мы не будем заявлять столь смело, но отметим, что в NHL'97 действительно используется трехмерная полигонная графика.



NHL'97



Небольшая замедленность реакций хоккеистов — единственный камень, который может быть брошен в огород ультрареалистично прописанных движений. Чтобы не говорить долго, ограничимся одним сравнением. В стартовом ролике даются видеокадры из реальных хоккейных матчей. Когда потом начинаешь играть, то понимаешь, что существенных отличий между заснятыми на пленку и рисованными игроками практически нет (!!!). За исключением пары нюансов, а также того, что одни все-таки нарисованы, а другие нет. Ребята, реалистичность и графика — это фантастика. Увидите игру — согласитесь.

Соответственно изменениям на графическом "фронте", в NHL'97 появилось множество камер, а сам матч записывается аж с 13 позиций!

Далее. Появился режим Skills Challenge, который позволяет отработать технику игры при сбрасывании, пенальти и прочем подобном. При этом вашими оппонентами будут звезды Национальной Хоккейной Лиги.

По гибкости и количеству разнообразных настроек NHL'97 не уступает предшественникам. При желании, вы можете выставить количество пенальти, уровень игры компьютерных противников и т.п. Кстати, что касается AI (искусственного интеллекта), то он претерпел некоторые видоизменения по сравнению с предыдущими играми серии NHL. Возможно, это мое сугубо личное мнение, но компьютер стал играть... более по-человечески, что ли: компьютерные оппоненты стали не безупречны по части техники игры, зато куда более дальновидны и сообразительны.



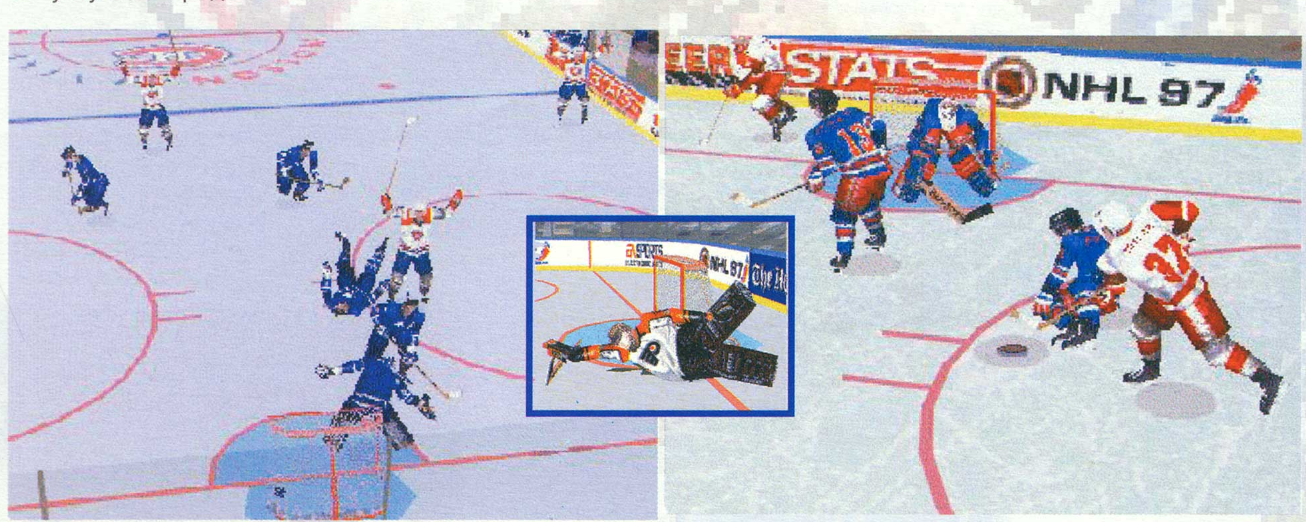
В NHL'97 присутствуют три режима игры: exhibition (одиночная игра), season (сезон) и playoff (финальные состязания), причем можно одновременно проводить четыре сезонных соревнования.

Если вы являетесь обладателем Gravis GrIPTM, то игра предоставляет возможность одновременной игры четырех человек на одном компьютере. При наличии модема или сети (последнее предпочтительней) можно играть в режиме Multi-player, который поддерживает игру full season (полный сезон) и playoff.

Итоги следующие. На сегодняшний день NHL'97, несомненно, является лучшей в жанре хоккейных симуляторов. По двум причинам. Во-первых, из-за собственных преимуществ. Во-вторых — и это тоже стоит признать, — из-за отсутствия других достойных игр подобного рода.

Александр Новожилов





9/10.

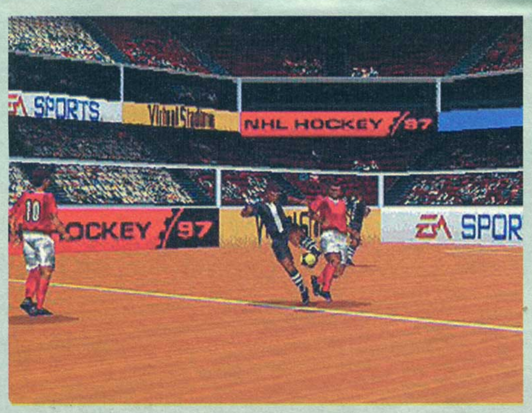


FIFA SOCCER 97

Жанр: Спортивный симулятор
Системные требования: Pentium, 8 Mb RAM



Довольно неплохой способ зашибания денег придумали ребята из EA Sports — разрабатывают один движок и на нем выпускают целую серию игр. Хороший пример тому — плеяда NHL, FIFA и NBA с лейблом 97. Но, надо отметить, что сложность создания спортивных симуляторов заключается не столько в технической реализации (в частности, в разработке того же движка), сколько работе над тем, чтобы игра действительно могла претендовать на звание симулятора.



Эта статья посвящена новой разработке EA Sports, которая называется FIFA'97. Для тех, кто не знаком с предыдущими частями игры скажем, что серия FIFA — это спортивные симуляторы на тему футбола. Отличительной чертой FIFA'97 является мощная полигонная графика, от чего игра выглядит намного более реалистичей по сравнению с предыдущими частями — все игроки двигаются совершенно естественно, камеры не статично закреплены в одной точке, а свободно перемещаются за мячом, плюс к этому, можно переключаться между обзорами на поле.

В списке игроков, доступных в FIFA'97, такие футбольные звезды как Пол Гаскойн, Юрген Клинсмен, Девид Симон, Пауло Мальдини, Алэн Ширер, Роберто Баджо и многие другие. В игре принимают участие сборные команды известных футбольных держав — Англии, Италии, Германии, Бразилии и др.

FIFA'97 содержит в себе данные о более чем полутысяче игроков, причем каждый из них характеризуется скоростью, точностью ударов, культурой паса, ускорением при беге и т.д. На основе этих базовых параметров подсчитывается общий рейтинг каждого игрока. В поведении каждого участника команды прослеживается определенный индивидуальный почерк. Если виртуальный футбольный игрок обладает невысокой техникой, то при ведении мяча он может отбросить его сопернику, а может вообще отправить в аут.



По гибкости и обилию разнообразных настроек FIFA'97 может дать сто очков вперед NHL'97. Прежде чем вы приступите к игре, необходимо выбрать тактику команды (все в атаке, все в защите и т.д.), расставить игроков, установить время матча. Если вас по каким-либо причинам не устраивает предлагаемая команда, вы можете самостоятельно изменить ее состав. Естественно, можно корректировать стандартные правила, например, отключить офф-сайды и пенальти. FIFA'97 поддерживает несколько типов футбольных соревнований, например, товарищеские встречи, сезонные игры, плэй-офф.

Несмотря на аппаратные требования разработчиков устанавливать Pentium, FIFA'97 неплохо работает и на 486DX4-100 с 8 Mb RAM, может быть и не идеально, но играть можно...

Александр Новожилов



9/10.

EIDOS

Eidos Interactive: ПРОШЛОЕ и БУДУЩЕЕ

ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ

Microsoft и Eidos: тактика агрессии

"Действие равно противодействию" — этот известный каждому закон применим ко всему, и в том числе к игровой индустрии. Экспансия Microsoft на рынке компьютерных игр породила сильнейшую ответную реакцию. Microsoft Windows, Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft все-чего-пожелаете — воцарение конторы Билла Гэйтса привело к крушению несметного числа выпускающих мелкий софт фирм и массе неприятностей для крупных компаний. И как только стало окончательно понятно, что Microsoft намеревается обосноваться на позициях одного из крупнейших издателей игровой продукции с целью проводки через игры рекламной кампании своего нового софта и будущих upgrade'ов Windows, в стане издателей и разработчиков началось форменное Вавилонское столпотворение (посмотрите хотя бы на текущий игровой ассортимент Sierra, всю жизнь выпускавшей квесты!).

Следуя излюбленной традиции наступать сразу на всех направлениях, за последний год Microsoft выпустила стратегию в реальном времени Close Combat, стрелялки Deadly Tide и Hellbender, автосимулятор джипов Monster Truck Madness, спортивные Microsoft Golf 3.0 и NBA Full Court Press, продолжила серию Microsoft Flight Simulator, замыслила стратегию Ages of Empires... Впрочем, мы рассчитываем сказать все, что мы думаем о Microsoft, во втором номере журнала. Пока же — речь об Eidos.

Случай с этой компанией является совершенно особенным — потому как Eidos никогда не имел ни малейшего отношения к играм, и его приход в игровой бизнес не является попыткой противостоять Microsoft.

Мы говорили так долго про Microsoft по той простой причине, что Eidos избрал для себя точно ту же стратегию покорения рынка, что и детище Билла Гэйтса, и проиллюстрировать эту стратегию проще всего было на всем известном примере. Единственное отличие маркетинговой тактики Eidos состоит в том, что его приход на рынок не является попыткой сделать дополнительную рекламу своей продукции — просто люди решили выпускать игры.

Eidos: прошлое и будущее

Начнем с того, что в некие не столь уж и далекие времена была такая компания — Eidos plc, образовавшаяся в 1990 году и занимавшаяся преимущественно разработкой программного обеспечения для осуществления компрессии видео. Вряд ли можно назвать Eidos plc мелкой сошкой — изобретенный ею движок видеокомпрессии сейчас в состоянии конкурировать с такими общеизвестными в среде профессионалов форматами, как MPEG и H.261/3; насчитывая более 300 человек в своем составе, Eidos plc смело могли назвать себя мульмедийно-ориентированной компанией международного уровня. А что еще важнее — Eidos plc располагали гигантским финансовым капиталом, вполне достаточным для хорошего старта на новом поприще.

В 1996 году Eidos plc разделилась на два подразделения: Eidos Interactive, уже сейчас являющаяся одним из ведущих издателей на компьютерном игровом рынке (видимо, в скором будущем на приставочном тоже), и Eidos Technologies, продолжившая заниматься тем, чем занимался Eidos plc.

Основы для могущества

Eidos Interactive (далее по тексту — Eidos) начали с "малого": приобретение разрабатывающих игры Domark Software, Simis, Big Red и, теперь уже совсем недавно, группы CentreGold (в ее состав входят US Gold и Core Design). Подобно Microsoft, компания решила повести наступление сразу на всех фронтах, попытавшись извлечь максимум из наработанного историей развития игр опыта. Всегда можно суметь определить, какие игры наиболее интересны публике на данный момент.

Рассмотрим вкратце тех разработчиков, которые ныне трудятся под "крылом" Eidos.

Во-первых, Eidos Interactive Studios — подразделение самой Eidos, специализирующееся на ролевых и стратегических играх. Core Design, предпочитающий экспериментировать на почве аркад, action и файтингов. Simis, считающие себя экспертами по части авиасимуляторов; начав с разработки оружейных систем для военных нужд, эта группа теперь воплощает накопленные знания в форматах PC и Macintosh. Big Red Software, предпочитающие всему другому динамичные игры с долей юмора, в том числе автосимуляторы. И, наконец, Silicon Dreams, образовавшиеся в 1994 году как часть US Gold и ответственные за создание олимпийской серии в 1996 году.

В архиве Eidos находятся такие относительно кассовые игры, как Total Mayhem, Big Red Racing и Absolute Zero, система Championship Manager II. Недавно появился хитовый Tomb Raider, которого "относительно кассовым" уже никак не назовешь. И в разработке находится еще ряд игр, взглянув на кадры из которых, мы (то бишь редакция "Навигатора") единогласно решили сделать статью об Eidos, которую вы сейчас и читаете.

Далее, после краткого рассказа об уже вышедших играх, мы рассмотрим все то, что находится на Eidos в разработке. Обзор Tomb Raider, разом превратившего Eidos в одну из самых заметных фигур на игровом рынке, поставлен в завершение статьи.

Total Mayhem (Total Mania)

Total Mayhem является клоном Crusader: No Remorse. Главным достоинством Total Mayhem на момент выхода было наличие Multi-player (до 8 человек по сети), которого в первом Crusader не было.

Total Mayhem вышел под Windows. Минимум системных требований — DX2-66 с 8 Mb RAM.

Игра содержала один-единственный ключевой просчет, который не позволил ей достичь задуманных вершин кассовости: никудышное управление. Собственно, это беда всей продукции Eidos: игры великолепны по графике и по идеям, но вечно содержат в себе один какой-нибудь серьезный недостаток, который портит все впечатление.

Total Mayhem — американское название. В Европе игра продавалась как Total Mania. Почему именно так — не имею ни малейшего представления. В чем и признаюсь со всей возможной честностью.

TOTAL MAYHEM CHEATS

Для активизации паролей идите на экран базы, держите нажатыми **Shift** и **Ctrl**, и наберите **CHEAT**.

Затем можете вводить коды.

Base Screen Cheats

Ctrl-N — Пропустить уровень
Ctrl-A — Доступ ко всему оружию и powerups
Ctrl-C — Каждый раз добавляется 1000 кредитов (предел — 100000)

In-Game Cheats

Ctrl-P — Выделенный солдат перемещается в указываемое место
Ctrl-R — Восстановление щитов и жизни
Ctrl-I — Неубиваемость
Ctrl-M — Убираются противники
Ctrl-Shift-STUFF — Добавляется по одному предмету каждого вида







Big Red Racing

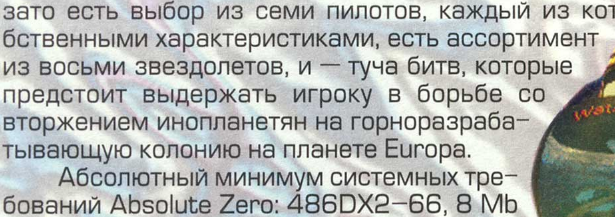
Big Red Racing — гонки на автомашинах, каковых на выбор дается 16 экземпляров, по 24 трассам, разбросанным, как водится, по всему миру (впрочем, это не реальные трассы — так как игра не является автосимулятором, то достоверность не была целью разработчиков).

В игре были установка камеры обзора практически в любой позиции, рок'н'ролльный саунд-трек и возможность играть как по сети/модему/нуль-модему, так и на одном компьютере (при этом экран делится, как в Lotus).

Главное достоинство Big Red Racing — юмор, проглядывающий в каждой детали игры. Серьезных недостатков у Big Red Racing нет, за исключением того, что конкурировать с такими колоссами жанра, как Nascar или Need For

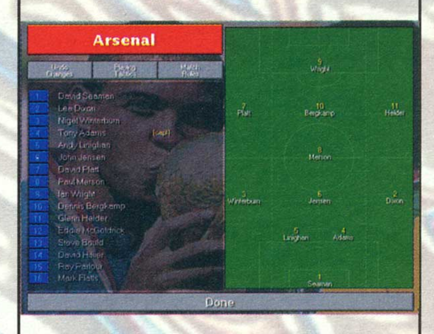


Speed, игра неспособна в принципе — не тот уровень. Однако, у Big Red Racing есть устойчивые ряды поклонников — если не ошибаюсь, где-то далеко от нас, скорее всего, в Штатах, даже существует небольшой фэн-клуб.



Системные требования Big Red Racing скромны в отношении процессора (486 SX), но немного требовательны к памяти — 8 Mb RAM. Впрочем, по отзывам очевидцев, игру можно заставить работать и на четырех мегабайтах оперативки.

Championship Manager 2



CM2 — футбольная игра, которую в некоторых аспектах можно сравнить с Jagged Alliance (и не смотрите на меня круглыми глазами — лучше прочтите дальше).

Симулятором футбола в обычном смысле этого термина CM2 не является вовсе. Суть игры состоит в том, что игрок получает в управление футбольную команду, а вместе с ней полный набор всего того, чем занимается менеджер футбольной команды в реальной жизни. Вы продаете игроков другим клубам и покупаете игроков, вы избираете тактику игры, определяете состав команды, стиль игры. Перед матчем вы инструктируете каждого игрока о том, в каком ключе он должен играть... И так далее.

Единственным слабым местом CM2 является ее специфичность. Если возникнет интерес к этой достаточно необычной игре и тому, как в нее играть — присылайте в редакцию "Навигатора" свои пожелания, мы можем опубликовать руководство в нашем параллельном издании — "Компьютерных играх".

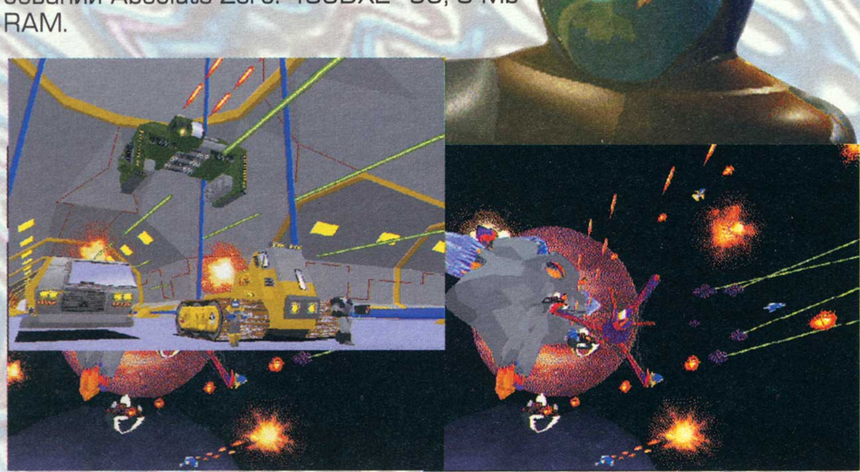
Системные требования — как в Big Red Racing.

Absolute Zero

Absolute Zero — очень красочный трехмерный космический симулятор со свойственной всем играм Eidos отличной графикой.

У игры есть оригинальная предыстория, которую при большом желании даже можно прочесть, и крепкий сюжет. По словам разработчиков, Absolute Zero содержит в себе элементы "тактики, стратегии и RPG"; в действительности, ничего подобного игра в себе не содержит, зато есть выбор из семи пилотов, каждый из которых обладает собственными характеристиками, есть ассортимент из восьми звездолетов, и — туча битв, которые предстоит выдержать игроку в борьбе со вторжением инопланетян на горноразрабатывающую колонию на планете Europa.

Абсолютный минимум системных требований Absolute Zero: 486DX2-66, 8 Mb RAM.



На этом мы закончим разговор о том, чем уже знаменита Eidos, и перейдем к тому, что может сделать ее известность на несколько порядков больше, чем она есть сейчас.

Deathtrap Dungeon



Жанр: Атмосферный action
Февраль 1997 года

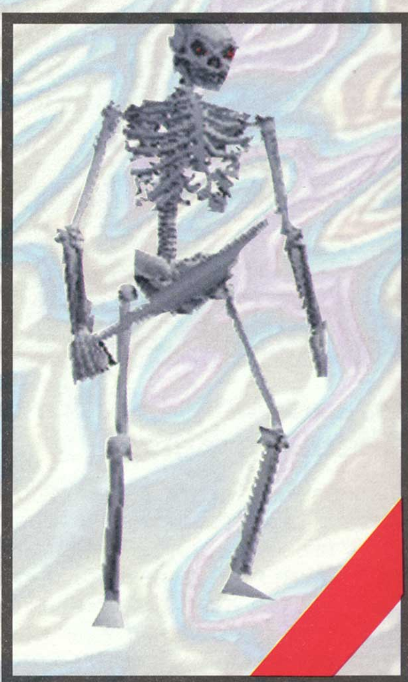
Tomb Raider принес Eidos Interactive всемирную популярность как выдающемуся издателю игр. Трехмерная аркада с великолепной графикой и приключенческим сюжетом, а также героиней, которая сама по себе заменит любую рекламную кампанию – так можно в двух словах охарактеризовать эту игру (в конце max.view приведен полный обзор по Tomb Raider). Вместе с выпуском Tomb Raider удалось нащупать выигрышную жилку, и глупо было б прекращать ее разрабатывать. Должно быть, тогда-то у Eidos и созрела идея создания Deathtrap Dungeon.

Сразу же предупрежу, что Tomb Raider и Deathtrap Dungeon – это, как говорят в Одессе, две большие разницы. Если первый был все-таки аркадой, уходящей корнями во Flash Back, то второй, хотя и продолжает традиции Tomb Raider, но переносит их на совсем новую почву, сродни Witchaven и Diablo. Deathtrap Dungeon – трехмерный файтинг, с битвами на мечах и применением магии, происходящий в подземельях и наделенный минимальными ролевыми атрибутами, сводящимися в основном к тому, что есть Inventory и что можно набирать оружие и магию.

Идейным вдохновителем игры является Ян Ливингстон, писатель, специализирующийся на боевой фэнтэзи (кто не знает, что это такое, пусть вспомнит Конана-варвара). В его книгах представлен целый мир, населенный орками, гоблинами, эльфами; разнообразнейшие мистические создания, могучие и бесстрашные герои, злые колдуны и добрые волшебники – такова игровая среда его произведений. Однако, сделавшись сценарием Deathtrap Dungeon, этот мир превратился в наводненные ловушками и головоломками подземелья, населенные чудовищными монстрами и наполненные жесточайшим беспрерывным действием.

Собственно говоря, игру можно сравнить со все еще не вышедшим Into the Shadows, а также с налету подхватившими его идеи Dark Vengeance, Die by the Sword и Dark Earth. Что это означает? Это означает FX Fighter или Battle Arena Toshinden, помещенные в свойственные ролевым играм гигантские подземелья и лабиринты (которые правомерно сравнить с Diablo). Это означает магические заклинания, битвы на мечах и, вероятно, применение оружия дальнего боя сродни луку (и здесь уже надо сравнивать с Witchaven).

Команду программистов





EIDOS ПРОШЛОЕ И БУДУЩЕЕ



возглавил Richard Halliwell, известный участием в создании таких хитов, как Warhammer и Space Hulk. Наравне с ним в работу включился дизайнер Jamie Thompson, бывший редактор культового журнала White Dwarf. Что касается трехмерной анимации и компрессии видеороликов, то этим занялись соответственно команды из Glassworks и самой Eidos.

Deathtrap Dungeon – это огромные драконы и гигантские пауки, закованные в латы рыцари и одетые в шкуры варвары, чернокнижники и зловещие колдуньи, скелеты и мумии, орки и гоблины – всего 55 типов монстров. Помимо того, отличительной чертой Deathtrap Dungeon станут лабиринтоподобные уровни и множества ловушек, от усаженных кольями я м до усаженных кольями стен, сдвигающихся в момент, когда кто-то проходит между ними, от проваливающихся под ногами плит до скрытых туннелей, пойдя по которым, можно напороться на весьма серьезных противников, но заодно и раздобыть новое оружие и заклинания. В Deathtrap Dungeon будет 16 огромных уровней, по которым можно будет пробродить достаточно долго (вспомните уровни в Tomb Raider).

В плане управления, Eidos планируют сделать Deathtrap Dungeon максимально доступным для быстрого освоения. Принцип такой, что человек должен быть в состоянии практически мгновенно разобраться в технологии игрового процесса и включиться в него. Будет сетевая игра, игра по нуль-модему и модему. Предполагаемые системные требования – в районе Pentium с 8 Mb RAM. Могу еще добавить, что Deathtrap Dungeon – это практически стопроцентный хит, сродни Tomb Raider. Разве что немного поинтересней в плане насыщенности игрового процесса. И если эта новая разработка Eidos окажется на должном уровне, то разрекламированный на каждом шагу Into the Shadows и иже с ним могут уже не выходить.




Жанр: **Авиасимулятор и стратегия** *Март 1997 года*

FN2 — эксперимент, который либо будет пользоваться немереной популярностью, либо пройдет практически незамеченным. Даже не знаю, как и сказать-то... Значит, дело обстоит так: в FN2 сделана попытка совместить два абсолютно несовмещаемых жанра. Совместить авиасимулятор и стратегию в реальном времени. Можете перечитать фразу еще раз, если не верите своим глазам.

Авиасимулятор обладает графикой, которая может на равных спорить с F22 и Jetfighter III. Стратегия ничем особенным не выделяется. Как мне кажется, причина соединения этих в общем-то абсолютно разных игрушек в одно целое заключается в том, что стратегия вряд ли смогла бы найти своего покупателя в одиночку, а так, вкупе с авиасимулятором, сразу же становится вполне интересной для игрока.

Каким образом будет осуществляться совмещение двух игрушек на практике, я так до конца и не понял. Скорее всего, полетав какое-то время на двух крыльях, вы будете перемещаться в ставку главнокомандующего и ненадолго углубляться в руководство войсками. Зато точно известно, что можно будет выполнять отдельные авиамиссии, вычеркнув стратегическое управление. Собственно, стратегия и рассчитана-то преимущественно на командную игру по сети, когда один игрок определяет то, что происходит на карте, а остальные с небесных высот ведут бой против наступающих войск противника (подробнее чуть позже).



Летательная часть FN2 носит название Cuban Campaign, а стратегическая — Commandant. Действие происходит на Гаване, где игрок ведет боевые действия на стороне американского контингента войск против русских войск (и если у вас затык на патриотизме, то эта игра не для вас... шутка). Поскольку FN2 в немалой степени рассчитана на Multi-player, то нелишне будет сразу же указать, что играть по сети в FN2 может до 16 человек.

Сюжетно два жанра связаны таким образом, что авиация осуществляет поддержку наземных войск с воздуха. Минимальные системные требования: Pentium 75, 8 Mb RAM, Windows 95. Рекомендуемые системные требования раза в два выше.

Далее — отдельно по каждой из входящих в состав FN2 игрушек.





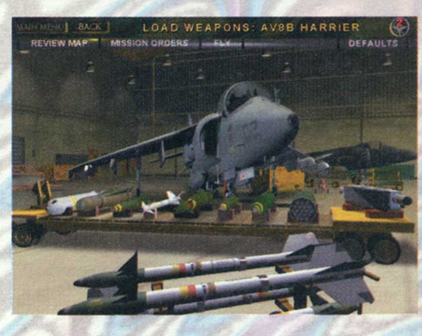




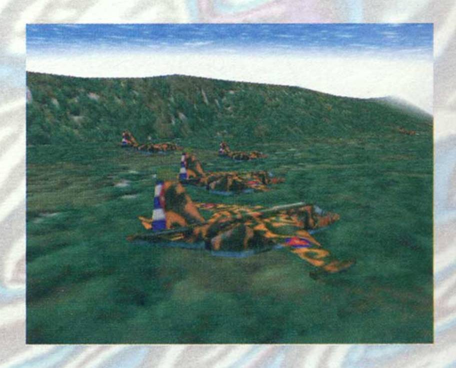
Cuban Campaign

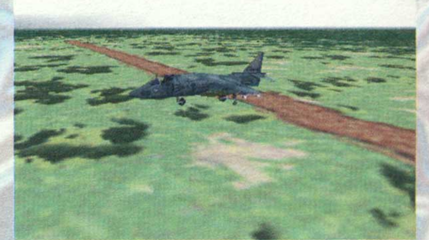
В Cuban Campaign осуществляется симуляция такой летательной техники, как AH-1W Cobra и AV-8B Harrier 2+. Оба самолета являются по современным меркам несколько устаревшими, однако именно они находятся на вооружении расквартированных в Гаване американских войск. Такова первая причина, побудившая разработчиков взять для игры именно эти модели. Второй при-











чиной является то, что, по мнению все тех же разработчиков, эти самолеты идеальны, если хочешь получить интенсивные и жесткие бои, не теряющие при этом из-за большого количества "грохота и взрывов" своего реализма.

Шестнадцатибитная графика (65 тысяч цветов), ясное дело, предъявляет к компьютеру значительные претензии. Само собой, рекомендованы процессоры с протоколом MMX, а еще видеоадаптеры с графическими акселераторами и объемом видеопамяти 4 мегабайта (но, в принципе, достанет и 1 Mb).











Приятным моментом игры станет объемная "виртуальная" кабина. Игра располагает широкими возможностями в плане подстройки под игрока. Модифицируются уровень сложности, конфигурация управления и детализация изображения. Вообще, по поводу графики, мне понравилась одна фраза, проскользнувшая в лежащем на интернетовском сайте Eidos FAQ'e:

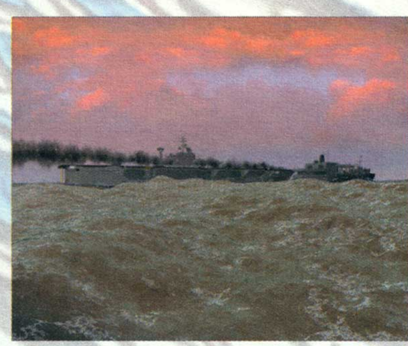
Вопрос: "Новые эти кадры действительно из игры??"

Ответ: "Да. Впрочем, учтите, что вся игровая графика ко времени выхода полной версии будет значительно доработана."

Звучит непонятно (куда дальше-то, когда уже круто?!), но интригующе.

Commandant

В принципе, Commandant является все-таки встроенным блоком для авиасимулятора в большей степени, чем самостоятельным модулем. По сути, это игра в игре. Причем, в отличие от Cuban Campaign, рассчитанная преимущественно на Multi-player.





При сетевой командной игре избирается Team Commandant, определяющий местоположение и направление движения войск, за которые играет компьютерный интеллект. Помимо того, Team Commandant осуществляет общее руководство битвой. Остальные игроки могут участвовать в битве, не покидая кабин своих самолетов. Вторым вариантом доступа к наземным сражениям является Ready Room, дающая общий вид поля сражения и позволяющая Team Commandant держать ситуацию под контролем.

Team Commandant обладает достаточно широкими полномочиями. Например, он может давать каждому отряду на карте указания о том, какую вести тактику и, в целом, что делать. В функции Team Commandant также входит отдавать распоряжения "крылатым" игрокам, указывая текущие военные задачи.

Наземные войска достаточно разнообразны по своему составу (то есть это не банальные пехота и танки, но, например, осуществляющие наведение воздушных войск оснащенные радарами машины). Нанесенные на корпуса камуфляжные краски позволяют им быть незаметными с воздуха. Наземные войска могут укрываться и избегать столкновения с самолетами. Любопытным моментом также является то, что можно захватывать вражеские аэродромы, получая при этом в свое распоряжение авиатехнику противника и прилагаемый к ней боезапас.

В целом, Commandant будет достаточно прост и удобен в управлении. При этом, в нем будет несколько связанных со стратегическим руководством опций, прибавляющих игре дополнительные глубину и колорит; однако, при желании эти опции можно игнорировать без ущерба для игрового процесса.

Как и раздел про Cuban Campaign, я бы хотел завершить рассказ о Commandant фразой из описания игры на интернетовском сайте Eidos:



"Посылайте своих друзей на самоубийственные миссии против превосходящих сил противника. Они отблагодарят вас за это. Позже."

CONFIRMED KILL

Жанр:
Авиасимулятор
Дата выхода неизвестна

"Мы бы хотели поблагодарить всех тех, кто прислал нам свои пожелания и оказал поддержку при разработке Confirmed Kill. Мы знаем, что вам нетерпится увидеть свежие концепции и технологию, на которых мы основываем игру, и мы интенсивно трудимся над тем, чтобы донести их до вас. Однако, мы не хотим ускорять производство Confirmed Kill и потом заставлять наших покупателей платить за полную недоработок и недодуманную игру. Когда Confirmed Kill появится в продаже, она будет максимального качества."

В производстве Confirmed Kill занят боевой летчик Bryan Walker, о котором подробнее рассказано в разделе про AH-64A. Confirmed Kill выпускается на том же графическом движке, что и AH-64A, и с теми же требованиями не столько к реализму графики, сколько к правдивости самой игровой атмосферы и боя. Подобно AH-64A и Flying Nightmares 2, игровой процесс координируется таким образом, чтобы было побольше воздушных баталий и поменьше полетов "без дела", когда игроку остается только любоваться окружающим ландшафтом да корректировать курс.

Разработчики утверждают, что если вам нравятся Air Warrior и Warbirds, то и AH-64A должен прийтись по вкусу. Не смейтесь, но это — вся конкретная информация, существующая по игре на сегодняшний день. Все остальное — общие фразы и частности. Кадров из игры тоже пока что нет — только приводимая заставка, глядя на которую, можно получить представление о сущности игры в целом, но не более того. Надеюсь, что к следующему номеру "Навигатора" информации будет больше, и мы сможем еще раз вернуться к Confirmed Kill. А пока что — несколько деталей, которые известны уже сегодня, но из которых общая картина, увы, не складывается.

Перво-наперво, Confirmed Kill рассчитан в первую очередь на сетевую игру и содержит массу параметров, предназначенных исключительно для нее (можно будет играть по TEN). Далее, разработчики утверждают, что технология, лежащая в основе Confirmed Kill, используется в предназначенных для военных нужд симуляторах полета. В игре будет интуитивный интерфейс, объемная кабина (подобная Flying Nightmares 2, как я понял). Игра содержит массу настроек, позволяющих установить под свои нужды уровень сложности, выбрать режимы воздушных турниров или дуэлей, проиграть заготовленные сценарии. Как и практически вся продукция Eidos, Confirmed Kill собирается утилизовать все новейшие достижения в области игрового железа.

Системные требования: 486-66DX, 8 MB RAM.



EIDOS прошлое и будущее

Жанр: **Роботосимулятор**
Первый квартал 1997 года

Земля будущего предстает в Steel Legions истощенной в результате потребительского использования природных ресурсов. Располагающие огромными финансовыми средствами корпорации в поисках источников полезных ископаемых устанавливают на планетах в отдаленных звездных системах принадлежащие только им города–блоки (как мне показалось, идея этих блоков также нашла свое воплощение в Terracide). Эти блоки никаким образом не подотчетны земному правительству, корпорации являются единственными их хозяевами.

Острота конкуренции между корпорациями такова, что террористические рейды и битвы между ними расцениваются как приемлемые деловые маневры. Основным оружием борьбы являются огромные боевые роботы, называемые "голиафами". Корпорации набирают наемников для пилотирования голиафов, и одним из этих наемников становитесь вы.

Однако, некто выходит за границы "правил", применив ядерное оружие. Так получается, что вы становитесь единственным, кто выживает в зоне попадания ракет. Вашей целью становится выяснить, кто стоит за этим нападением, и — само собой разумеется, отомстить. Вот, в двух словах, сюжет Steel Legions. Теперь обратимся к игре.

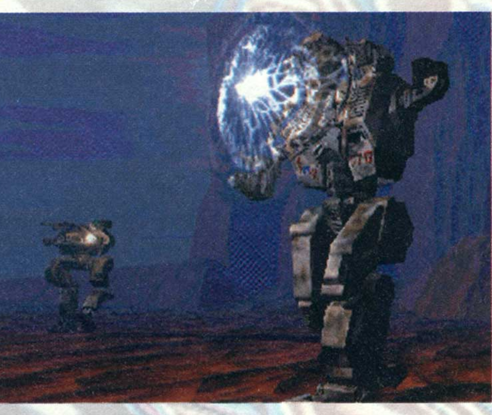
Steel Legions — очередной клон легендарного Mechwarrior, подобно не так давно появившемуся в продаже G–Nome. Однако, одним лишь повторением того, что уже было, игру назвать никоим образом нельзя.

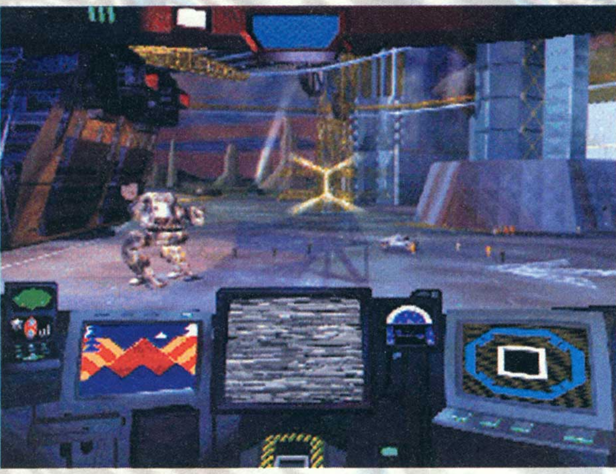
Steel Legions пытается добавлять в традиционный трехмерный action на роботах элементы приключений и стратегии. Игровые пространства генерируются в случайном порядке, и общая площадь территории, где происходят бои, может доходить до 2500 квадратных километров. В дополнение к этому, в Steel Legions будут также генерируемые в случайном порядке миссии и, как следствие, бесчисленное число сценариев. Здорово? Ну так дальше еще интереснее.

Искусственный интеллект в Steel Legions, если верить разработчикам, поднимается до столь высокого уровня, что каждый отдельный юнит, управляемый компьютером, будь то рядовой пилот робота или генерал, постоянно получает сводку происходящих в окрестностях событий и решает в индивидуальном порядке, какие действия предпринимать по этому поводу. Следствием подобного подхода становится то, что компьютерные противники непредсказуемы и никогда не ведут себя по заранее определенному при закладывании программы игры сценарию.

Битвы происходят на местности (это могут быть и открытые враждебные пространства далеких от Земли планет, и прячущиеся под куполами города), где население — это компьютерные персонажи, каждый со своей собственной спецификой мышления. Структура боя задумана так, что игрок может как бы подставить себя на место любого из персонажей. При этом игрок получает всю ту же информацию, что и тот, в кого он "вселился", однако стопроцентной волею принимать решения обладает только сам персонаж. А играя с друзьями по сети, вы можете "вселяться" сразу в нескольких персонажей, а поскольку ваши друзья могут делать то же самое, то часто становится непонятно, с кем имеешь дело — с человеком или компьютером.

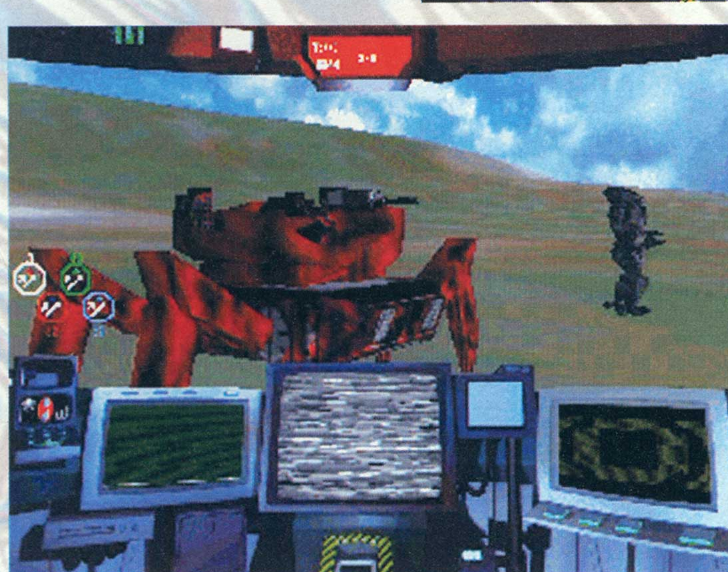






Таким образом, Steel Legions получает двойственность: с одной стороны, это роботосимулятор с прекрасной графикой (достаточно одного взгляда на кадры из игры), с другой стороны, это стратегия, причем крайне необычного характера.

Системные требования: Pentium, 8 Mb RAM.



MAX.VIEW

POWER F1

Жанр:
Авиасимулятор
Дата выхода неизвестна

Автосимуляторы также не обойдены вниманием Eidos. В базе данных Формулы 1 взята достоверная информация о семнадцати треках, 24 машинах и 24 водителях. При участии квалифицированных инженеров Формулы 1 создаются близкие к реальности макеты гоночных автомобилей, и помещаются в трехмерную среду с высоким графическим разрешением. И достаточно одного взгляда на кадры из Power F1, чтобы понять, что в скором времени у Grand Prix II и ему подобных появится достойный конкурент.

В плане игрового процесса Power F1 не привнесет в жанр ничего нового и неожиданного, как это будет с Flying Nightmares 2 и Steel Legions. Главной особенностью игры стоит назвать ориентированность на сетевые соревнования (до 8 человек); помимо того, состязания по модему/нуль–модему и на одном экране (деление экрана напополам). В остальном — качественный автосимулятор с широким набором стандартных параметров. Впрочем, отсутствие ярко выраженной оригинальности вряд ли помешает игре стать хитом — в данном случае определяющим является качество. А с этим у Power F1, насколько я могу судить, проблем нет.

Replay позволит просматривать проведенное ралли с разных позиций камеры. В самой игре также будет несколько углов установки камеры: вид из кабины, вид сверху–сзади, и так далее. Можно провести одиночный заезд, можно поучаствовать в чемпионате, можно устроить гонку один на один.

Больше тут говорить не о чем. Системные требования: Pentium 60 (рекомендуется 90), 8 Mb RAM.









Terracide

EIDOS прошлое и будущее

Жанр: **Космическая 3D аркада**
Декабрь 1996 года

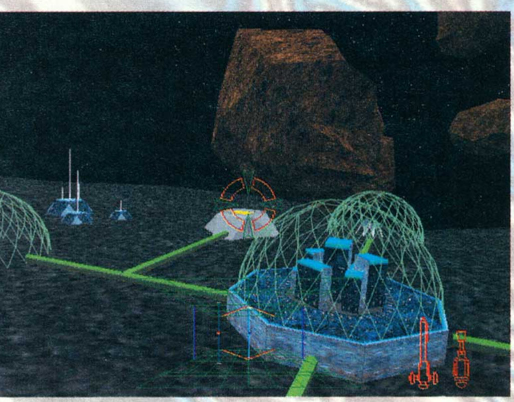
Terracide — логическое продолжение Absolute Zero, о которой мы с вами говорили ранее. Графика подобна Absolute Zero, но получше (65 тысяч цветов), сюжет показался мне похуже, а вот среда, где происходят битвы, выглядит на порядок привлекательнее. Если я правильно понял смысл кадров из Terracide, то сражения разворачиваются в безвоздушном пространстве над выстроенными под куполами городами (кинофильм "Вспомнить все" смотрели? ну, так здесь нечто похожее).

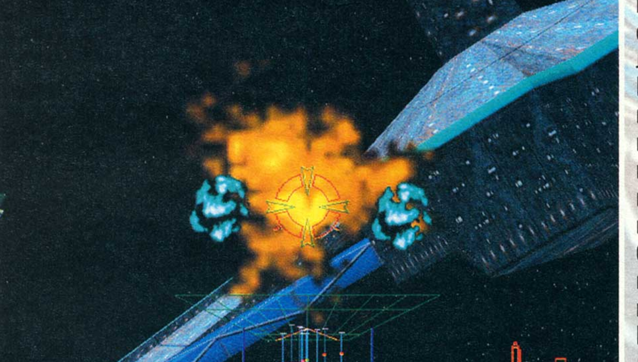
Сюжет Terracide навевает воспоминания о другом голливудском кинофильме, и тоже с участием Арнольда Шварценеггера. Называть фильм не стану — если смотрели (а это почти наверняка), то догадаетесь сами.

В недалекой от Земли солнечной системе находятся две заселенные разумными существами планеты. Однажды эти самые существа пришли к старому как мир решению, что самым лучшим способом уладить конфликт является война. Для нужд "политики немирными средствами" были сконструированы роботы, запрограммированные на ведение боевых действий и способные к саморазмножению. Однако, в какой-то момент роботы стали независимыми от людей и обратили оружие против всякой органической жизни вообще (ну что, вспомнили фильм?).

Дальше, безумные роботы добираются до Земли (уж не знаю, какая участь постигла их недотеп-создателей...). Вы состоите в рядах Оборонных Сил Земли (EDF), и поставленная перед вами командованием задача сводится к самому простому, что может быть в сложившейся ситуации. Вы должны — совершенно верно, требуется остановить вторжение пришельцев, а заодно и навсегда покончить с ними... Надеюсь, когда-нибудь разработчики поймут, что не все банальное является гениальным, и начнут придумывать более интересные сюжеты. Впрочем, обратимся-ка лучше к игре.

Подобно большей части новой продукции Eidos, Terracide содержит элемент смешения жанров. Недолго думая, я озаглавил Terracide как трехмерную космическую аркаду, однако же в действительности игра содержит в себе еще один жанр — 3D action. Вволю налетавшись на утыканных звездами просторах и поистратив немеренное количество боеприпасов на всякую механизированную нечисть, вы затем попадаете на борт межзвездного корабля пришельцев с целью уничтожить самое сердце вторжения, вслед за чем начинается чистейшей воды action то ли в стиле Descent, то ли в стиле



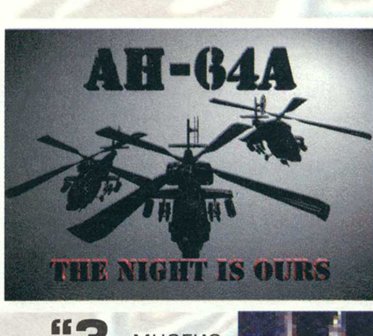


DOOM — сейчас на сто процентов сказать еще нельзя.

Еще хочется отметить тщательно проработанный искусственный интеллект, который разработчики намерены поместить в игру. Жаль, что Eidos не догадались дать по нему побольше сведений — базовые программные коды этого интеллекта задействованы еще в нескольких играх Eidos из числа названных, но в каких именно, я сказать побоюсь — могу здорово ошибиться.

Минимальные системные требования: Pentium, 8 Mb RAM.

MAX. VIEW





"За многие годы я играл в десятки авиасимуляторов и всегда удивлялся, почему никто не смог воспроизвести реальный бой. Каждая игра претендует на "этот реализм" и "эту графику", но все они проигрывают в сравнении с людьми и машинами, оказывающимися перед лицом настоящего врага. Я думаю, основной причиной является то, что разработчики этих игр не испытали все это на практике и не имеют представления о том, что такое настоящая схватка. Это — то, в чем у АН-64А есть преимущество. Мы не полагаемся на средства массовой информации. Все те внутренние данные, о которых другие компании попросту не знают, будут включены в нашу игру. Я думаю, вы оцените уделенное в АН-64А внимание к деталям и к окружающей среде."

Bryan Walker, являющийся автором этой прочувствованной арии, — бывший пилот вертолета Apache АН-64А, ветеран операции "Буря в пустыне" (Кувейт). Насколько я могу судить, подключение его к разработке игры является основным ее, то есть игры, достижением, потому как ничем иным, кроме как реализмом боев и управления, игра похвастаться не может.

Графика АН-64А вполне качественная, но сравнить с тем же FN2 ее просто невозможно — другой уровень. Зато можно набирать команду, которая отправится на миссию, причем суммарный интеллект команды будет зависеть от того, насколько удачно вы осуществляете руководство. При правильном руководстве (опираюсь на слова разработчиков) участники команды поведут себя как герои, но если обращаться с ними как с роботами — они откажутся лететь с вами во второй раз. Если требовать от команды слишком многого — не исключено, что ваши люди откажутся от вас как командира.

Заведя дружеские отношения с офицером снабжения, вы сможете иногда получать от него боекомплекты, не предусмотренные инструкцией. Если вертолет получает серьезные повреждения, на ремонт уходит времени столько, сколько надо по логике жизни — отнюдь не безвременный промежуток "к следующей миссии все починится".

По утверждениям разработчиков, начав играть, вы поймете, почему генерал Норман Шварцкопф выбрал именно АН-64А для проведения первых военных действий при операции "Буря в пустыне".

Жанр: Симулятор вертолета
Первый квартал 1997 года

Минимальные системные требования: 486DX2-66, 8 Mb RAM.



На этом мы закончим разговор об Eidos. Несмотря на масштабность статьи, "за бортом" еще остается немало игр, как из числа уже вышедших, так и из находящихся в разработке. Например, я не стал рассказывать о комедийном мультипликационном квесте Orion Burger, о пришедшей с тридцатидвухбитных приставок трехмерной аркаде The Incredible Hulk: The Pantheon Saga... Однако, как вы понимаете, обьем журнала ограничен, и нет возможности рассказывать про все, что есть хорошего в игровом мире. Впрочем, надеюсь, что все самое хорошее у Eidos в этой статье нашло свое отражение.

И напоследок — **Tomb Raider**. Так получилось, что это единственная недавно вышедшая игра, по которой стоит сделать полноценный обзор.

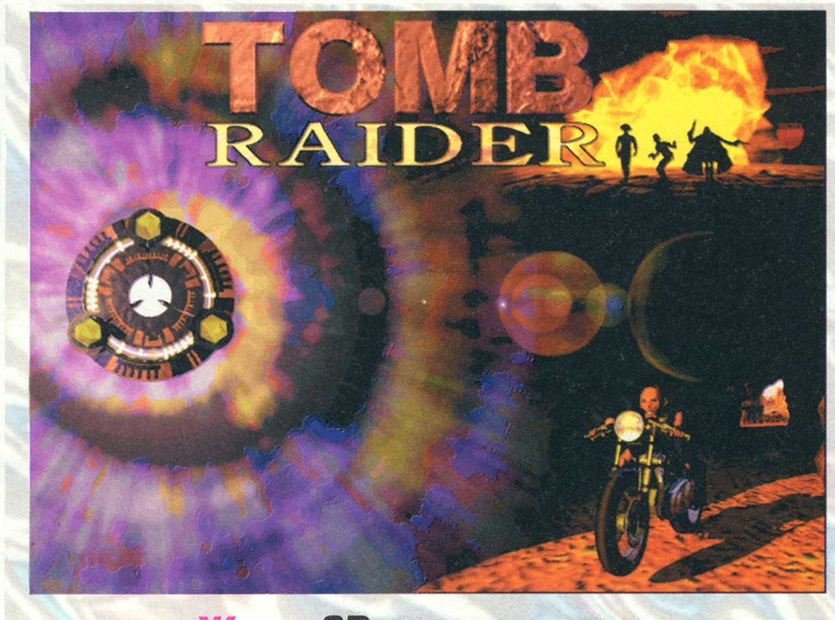
EIDOS прошлое и будущее

Гробницы, где водятся медведи (предыстория)

Лара Крофт (Lara Croft) недавно вернулась с гималайской охотничьей экспедиции, сумев заарканить двенадцатифутового снежного человека, и теперь ждет не дождется следующего рискованного задания. Коротая время за R&R, она связалась с Жаклин Натлой, деловой женщиной, и та убедила Лару взяться за отыскание таинственного артефакта, пропавшего из могилы Квалопека в Перу.

Не теряя ни минуты, Лара отправляется на поиск одной из трех частей древнего Atlantean Scion — талисмана, обладающего огромной мощью. Найдя первый фрагмент, Лара оказывается лицом к лицу с одним из наемных головорезов Натлы. Благодаря смекалке и атлетическим способностям, Ларе удается спастись!

Докапываясь до причин того, почему Натла параллельно наняла второго агента, Лара открывает тайну, чьи корни покоятся за пределами точки отсчета истории и ведут к предательству, разрушившему атлантскую цивилизацию, и к бедствиям, обрушившемся на мир после ее падения.



Жанр: 3D аркада + квест
Графика 320x200: 486DX2-66, 8 Mb RAM
Графика 640x480: Pentium 90, 8 Mb RAM



В пылу боя и не такого оседлаешь!

Волк повержен. Что дальше?

Tomb Raider **является абсолютным хитом, в приставочных журналах получающим стопроцентные рейтинги, но несколько неудачно перенесенным на PC. Вместе с появлением Tomb Raider, Eidos Interactive и Core Design получили гигантский импульс к развитию и популярности. Именно появление Tomb Raider, и ничто другое, вынудило "Навигатор" поместить об Eidos эту развернутую статью с обзором всех вышедших и готовящихся игр, предваряемым краткой предысторией.**

Миры гробниц

Если кто не в курсе, то Tomb Raider — одна из наиболее заметных на игровом небосклоне игр из всего, появившегося в последние полгода. Созданная усилиями Core Design (см. врезку) и изданная под маркой Eidos, игра является трехмерной аркадой с перспективой от третьего лица, положенной на приключенческую основу. Последняя подразумевает под собой запутанные лабиринты, по которым приходится подолгу странствовать, и многочисленные головоломки из области "где что нажать, чтобы это открылось", на разгадывание которых уходит немалая часть игрового времени. Более всего Tomb Raider напоминает Fade to Black, с той лишь разницей, что в сравнении с данной игрой Fade to Black, как по графике и качеству противников, так и в целом по сюжету, — чушь собачья, и не более того. Еще Tomb Raider сравним с Montezuma's Return, но там перспектива от первого лица, к тому же это в первую очедедь квест.

Сразу оговорю, что Tomb Raider получил в "Навигаторе" не 10/10 по одной-единственной причине. Игра вышла на Sony PlayStation, Sega Saturn и PC, и хуже всего она смотрится, увы, именно на PC — непроконвертированный до конца графический движок допускает многочисленные сбои, так что нередко можно наблюдать, как, например, половина туловища Лары находится по одну сторону закрытой двери, а другая половина — по другую сторону. В общем и целом, Tomb Raider на PC по качеству графики — это максимум 75 процентов от приставочных версий. Поэтому "только" 9/10. Помните, мы говорили о том, что Eidos в каждой своей игре не могут не допустить одного глобального просчета? Ну вот это он и есть, родимый...

Игра разбита на 15 миссий, протекающих в четырех мирах, отличающихся не только по названию, но также по характеру окружающей среды и по населяющим ее монстрам.

Затерянный город инков. Цивилизация, исчезнувшая сотни лет назад при вторжении конквистадоров. Волки, летучие мыши, медведи, рэпторы...

Лабиринт. Золотой век Греции, поздний период Романской Империи; руины древней цивилизации. Львы, аллигаторы, взбесившиеся обезьяны...

Засыпанные пирамиды и спрятанный сфинкс. Постройка пирамид совпала с эрой расцвета Египта. Пумы, крокодилы, мистические монстры...

Пирамида Атлантиды, где кроются секреты тайны. Чего там будет — увидите сами, когда доиграете.

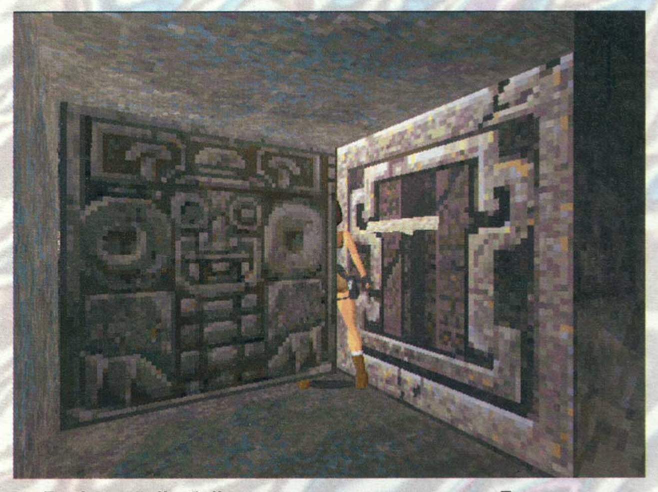
Ну вот, это был еще один небольшой задел в предысторию (между прочим, в текстовом варианте смотрящуюся куда как более убого, чем на экране монитора в форме здорово сделанных анимационных роликов). Теперь рассмотрим поближе особенности игрового процесса.



Будущее виделось нагромождением камней и льда...

CORE DESIGN LTD.

Основанная в 1988 году в Великобритании Джереми Смитом (Jeremy Smith), Core Design сегодня считает себя одним из самых перспективных разработчиков на игровом рынке. Самыми первыми релизами Core Design были Rick Dangerous и Corporation, затем воспоследовали укрепившие репутацию Thunderstrike 2 и Shellshock, игры, отличавшиеся качественной графикой и проработанным игровым процессом. Самым большим достижением фирмы стал, разумеется, Tomb Raider, над которым работала команда из девяти художников и программистов. Процесс создания занял полтора года.



Графический сбой: левая половина туловища Лары исчезла за закрытой дверью



Лара над тремя поверженными летучими мышами





Крокодильи бои будут в моде, когда доберетесь до Романского эпизода

Физкульт-привет гробницам!

Вообще, способность Лары прыгать на высоту в четыре собственных роста выглядит смешно, но какой смысл требовать от аркады абсолютного реализма, хоть эта самая аркада трижды трехмерная?.. Помимо прыгательных способностей, Лара неплохо бегает — причем это ее основная форма передвижения (для ходьбы надо удерживать Shift). Разворот на 180 градусов методом кувырка через голову, автоматический захват цели при стрельбе, возможность взглянуть вправо-влево-вверх-вниз — таковы базовые черты аркадной части Tomb Raider. Особой похвалы заслуживает движение камеры, находящейся преимущественно за спиной Лары и постоянно выискивающей идеальный ракурс для панорамирования окрестностей.

Изначальным оружием Лары являются малокалиберные пистолеты, преимущество которых состоит в бесконечности патронов. Далее появятся магнумы, узи и прочие прелести гробницкой жизни. Противников не бесчисленное количество, зато бой с каждым из них перерастает в целую эпопею. И, что самое важное, не со всеми надо драться, а если и надо — то подчас не сразу, а предварительно выполнив некоторые действия. Помимо головоломных проблем с дверями и открывающими их рычагами, миры Tomb Raider содержат секретные помещения и скрытые ловушки.

Медведь на задних лапах — попытка сойти за человека и завязать знакомство?

Указывая системные требования, я назвал два разных варианта для разных графических разрешений. Несмотря на заявления Eidos о необходимости Pentium 60, игра отлично идет на DX2-66 (проверено), подтормаживая по минимуму. Однако, проблема в том, что 640x480 и 320x200 — это небо и земля. Как вам то, что в первом варианте Ларе можно на вид дать метр шестьдесят росту, а во втором — метр девяносто?..

Иван Самойлов
по поручению редакции

Мнение Гэймера: "Впечатляет! Если б не поперезапутанные лабиринты, и если б не кривая на поворотах графика, - вечно б игрался! И девочка, Лара эта, очень ничего смотрится..."

9/10.

THE END

CONFERENCE

SIRTECH

Jagged Alliance DEADLY GAMES

Новая рубрика

Jagged Alliance Deadly Games (Sir-Tech) появилась в продаже осенью 1996 года, являясь продолжением завоевавшего мировую популярность хита Jagged Allliance. Согласно законам рубрики, мы не предполагаем публиковать фрагменты из полного руководства. Мы исходим из того, что все вы уже играли в Deadly Games и прекрасно знаете, что такое action points, как открыть дверь и как бросить туда гранату. Однако, всегда есть масса моментов, не отраженных в Manual, которые оказываются интересны поклонникам игры.

Вместе с Deadly Games мы открываем рубрику, которая, по нашим данным, не имеет аналогов в российских журналах. Берется игра, которая является популярной, и содержит при этом в себе массу того, что невозможно подметить с первого взгляда. Далее, каждый из редакции высказывает все обнаруженные им по ходу игры хитрости, тонкости, неявные моменты, дает полезные советы. Всю эту информацию мы сваливаем в одну кучу, и получается тот текст, который следует за этой вводной статьей.

А дальше — дальше начинается самое интересное. Каждая рубрика продолжается в течение трех-четырех номеров (можно больше, можно меньше) — пока не иссякнет информация. И поддерживать ее, начиная со второго номера, должны вы, читатели "Навигатора". Записывайте все подмеченные вами моменты, которые стоят того, чтобы о них узнали другие. Присылайте в редакцию по доступным каналам связи: e-mail, почта... Укажите свое имя, свои инициалы, псевдоним, — вплоть до обратного адреса, если есть желание. Слегка подправив литературный стиль, где потребуется, мы поместим это в разделе по игре. Делитесь впечатлениями об игре, сообщайте обо всем, о чем вам хотелось бы сообщить, задавайте вопросы, — в принципе, никаких специальных ограничений не предусмотрено.

Редакция действительно рассчитывает на вашу поддержку. Если вам все это окажется не нужным — рубрика будет убрана. Пока же, во втором номере "Навигатора" планируется открыть конференцию по Master of Orion II (можете присылать свои идеи уже сейчас) и еще по одной-двум играм, которые сегодня еще не определены.

А сейчас — первый почин. Мы специально не пытались раздувать информацию по игре, впихивая сюда все, что знаем. Пусть лучше об этом напишите вы. Вашему вниманию — Jagged Alliance Deadly Games.



Наемники могут передавать друг другу предметы через окно.

Передача наемниками предметов друг другу происходит на расстоянии одной клетки.

Есть сектора с зимней средой. Наемники поскальзываются на льду, из-за чего у них отнимаются AP, а иногда падение сказывается и на здоровье. Впрочем, враги поскальзываются еще чаще, чем наемники.

При торговле с Micky следует иметь в виду, что у него семь пятниц на неделе, и то, что сегодня стоит как одна пачка патронов, завтра будет стоить как двадцать.

Наемники умеют пятиться, для этого удерживайте клавишу Alt.

Чтобы заставить наемника посмотреть в другую сторону, чем он смотрит сейчас, надо: выбрать точку на местности (дерево, противника, дом), в сторону которой наемник должен посмотреть; поставить курсор мыши между наемником и этой точкой; нажать правую кнопку мыши и затем, не отпуская, левую.

Гранатомет — хрупкая вещица, и в руках у наемника с низким показателем explosives skill быстро портится.

По возможности меньше торгуйтесь с Micky, особенно когда он сам предлагает что-то, и у вас сложатся прекрасные деловые отношения.

Ни в коем случае не доверяйте найденные денежки Weasel — по окончании он исчезнет вместе с ними.

Имейте в виду, что Reuban органически не переваривает коммунистически настроенного Ивана и при первой же возможности постарается загнать в него пулю.

Самый несговорчивый характер из часто выбираемых на миссию наемников имеют Fidel и La Malice — их не сдвинешь с места, пока не упадет замертво обстреливаемый ими противник.

С помощью бензопилы можно не только перепиливать врагов, но и спиливать деревья. Крайне удобно в ситуациях, когда надо прорубиться через перегородивший путь лесной массив.

Наталья Новожилова

Если Мики за сносную цену продает понтовую вещь, это значит, что она испорчена.

Перед тем, как прикреплять chank к винтовке (для получения modified), перед тем, как собирать какую-нибудь взрывчатую смесь — сохранитесь. Наемники не всегда собирают подобные вещи

одинаково корректно (то есть от раза к разу по-другому), плюс попросту не все умеют. Взрывчатые вещества должен ваять кто-нибудь плана Фиделя, устанавливать chank — Magic, который смыслит и в механике, и в стрельбе.

Когда выбирается бесконечная кампания, то можно брать какого-нибудь наемника (у меня это был Nails) и постоянно оставлять его тренироваться на базе. В итоге можно получить монстра уровня Mike, но за меньшую цену.

Crack (додумался сам). Номер текущего хода находится по смещению (offset) C22E от начала сохраненного файла. Загрузите файл в Disk Editor, найдите названное смещение, и там двузначным числом прописан текущий ход. Учтите только, что отсчет в файле ведется с нуля, то есть первый ход в игре прописан как 00. Чтобы внести изменения на, предположим, девятом ходе, вместо 08 надо подставить, предположим, 00, — и вы получите лимит времени, как при старте миссии.

Александр Новожилов

На экране вербовки наемников в A.I.M. можно, щелкнув правой кнопкой мыши на портрете наемника, вызвать весь список наемников.

В отличие от первого Jagged Alliance, наемников можно увольнять в любое время, только не сразу после принятия на службу. В дальнейшем их можно будет завербовать снова.

Если наемник уходит от вас по собственной воле, он забирает всю амуницию, которую имеет при себе, и уже никогда не может быть снова нанят. Почаще сохраняйтесь. Если наемник уходит — загружайтесь обратно в сектор, отбирайте у него все предметы, — вот тогда пусть сваливает на все четыре стороны. А можно и пристрелить его — впрочем, это только понизит ваш рейтинг.

Перечисляю основные причины, по которым наемник может от вас свалить. Во-первых, если наемник любит повсаживать пули в ближнего своего, а вы держите его вдали от очага боевых действий. Во-вторых, если вы выгнали какого-либо наемника, едва наняв на службу, а другой является членом профсоюза или типа того — тогда другой тоже уходит (а может потребовать прибавки к жалованию). В-третьих, если вы заставляете наемника в одиночку штурмовать сектор. В-четвертых, если у вас в команде много летальных исходов. И есть еще причины — просто с ходу не упомню.

Иван Самойлов

Чтобы заставить наемника пятиться, жмите CTRL, и дальше в обычном порядке орудуйте мышкой.

Во время игры, если щелкнуть правой кнопкой мыши на изображении наемника, выведется управляющая панелька. Там устанавливаются два очень важных параметра.

Во время игры, щелкнув на индикатор хода, можно посмотреть уменьшенную карту с заданием миссии.

Игорь Бойко

Так, народ. Штурмовать дома, где засели боевики, можно так: собачите из мортиры через окно, а пока они дымятся, интеллигентно заходите через дверь. Еще так: запускаете вовнутрь дешевого наемника в бронежилете. Главное, чтобы его не убили — иначе вам штрафные начислят. Когда боевики отстреляются — заводите остальных своих, которые крутые. Еще вариант: через окно бросается граната. А если граната со слезоточивым газом, то ослепленных боевиков можно будет отстреливать, когда они начнут выскакивать из дома. Тоже, кстати, способ открыть дверь, когда нет ключа и нет наемника с высоким Mechanical. И еще вариант: наемник с высокими agility и experience может зайти в дом так, что его никто не заметит, пока он не выстрелит первый раз; но тот, по кому он уже выстрелил, в ответ может и не выстрелить. А самый хороший вариант — подорвать стену динамитом! Тогда все, кто около стены, будут в нокауте, и можно будет спокойно их доканчивать.

Я для себя выбрал оптимальный состав команды. Это два механика, один постоянно торчит на базе и чинит все что можно, второй ходит на миссию и замки открывает с помощью Locksmith. Он же, в смысле второй, умеет стрелять, плюс у него высокий Agility — иначе его убьют, как он откроет первую же дверь. Медика я никогда с собой не беру — пару аптечек стрелкам, и вперед. Домашнего медика держать надо, если так фигово играете, что ваших ребят часто ранят. Постоянного подрывника держать накладно — если он нужен на миссии, предупредят заранее, и вы всегда его сможете нанять. Ну, а со стрелками и так все понятно. Мне хватало троих, а вы — по собственному усмотрению.

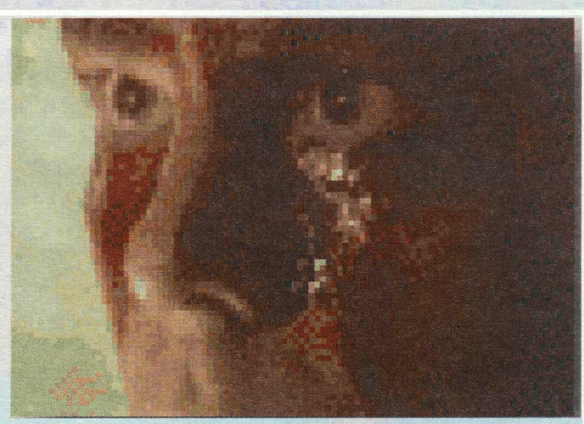
Есть еще “недокументированные” профессии. Во-первых, наемник, который в бою не участвует, а по-быстрому собирает все валяющиеся предметы (у остальной команды на это дело часто не остается времени). Во-вторых, камикадзе — одетый в два бронежилета и кевларовый шлем, он первым вламывается в дома, где засели боевики, и принимает на себя пули (я уже говорил о нем в связи со штурмом). Еще можно использовать разведчика — его задача выследить противника и направить команду по следу.

Гэймер



Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh

Представляемое на ваш суд прохождение Phantasmagoria 2: A Puzzle of Flesh скачано из Интернета и дословно переведено на русский язык. Мы сами игру не проходили, и даже едва ее видели. Так уж получилось, что прохождение Phantasmagoria 2 появилось у нас в редакции за два дня до того, как номер был подписан в печать. Перед нами стоял выбор: опубликовать его сейчас, или же раздобыть игру, тщательным образом пройти ее и дать во втором номере журнала детальное и проверенное описание. Мы предпочли первый вариант, посчитав, что заставлять вас ждать еще полтора месяца будет попросту нечестно.



Пожалуйста, сообщите в "Навигатор" через e-mail либо обычную почту обо всех ошибках, которые, вполне вероятно, содержатся в прохождении — все исправления мы опубликуем в следующем номере. И, если не затруднит, скажите свое мнение: стоит ли нам в дальнейшем в подобных ситуациях публиковать непроверенные описания.

ГЛАВА ПЕРВАЯ

Curtis' Apartment: Bedroom

Откройте ночной шкафчик и возьмите granola bar, отвертку и фотографию родителей Куртиса. Щелкните на зеркало у туалетного столика. Выйдите из спальни через Front Door — главную дверь.

Curtis' Apartment: Front Door

Щелкните на корзину с почтой, чтобы эту самую почту взять.

Curtis' Apartment: Living Room

Щелкните на клетке с крысой — как она там, не скучает?.. Возьмите из Inventory почту и щелкните ею на Куртиса. Возьмите фотографию с кофейного столика.

Curtis' Apartment: Front Door

Откройте основную (входную?) дверь. Куртис обнаружит, что его бумажник пропал.

Curtis' Apartment: Living Room

Щелкните на кушетку. Опустившись на колени, Куртис заглядывает под кушетку. Теперь возьмите крысу из клетки. Примените крысу на кушетке.

Затем примените granola bar на кушетке, чтобы соблазнить крысу вернуться.

WynTech: Main Hallway

Поищите бумажник Куртиса в Inventory. Щелкните на него, чтобы вынуть карточку доступа Куртиса. Примените карточку доступа на читающем устройстве (оно находится слева).

WynTech: Main Office

Щелкните на водоохладитель — Куртис не верблюд, и нередко хочет пить. Щелкните на дверь напротив охладителя, цель — выяснить, что находится в офисе Уорнера.

WynTech: Jocilyn's Cubicle

Зайдите в комнату Джосилин (вход в нее распознается по массе растений вокруг), заговорите с ней и покажите почтовую карточку и фотографии. Идите в комнату Тома.

WynTech: Tom's Cubicle

Комната Тома — та, где на стене висят ключи. Заговорите с Томом. Примените на нем бумажник и карточку доступа.

WynTech: Therese's Cubicle

Комната Терезы расположена за окном. Заговорите с Терезой. Примените почтовую карточку на Терезе.

WynTech: Bob's Cubicle

Подле кабинки Боба на вешалке висит свободного покроя плащ. Заговорите с Бобом.

Wyntech: Main Office

Щелкните на водоохладитель, чтобы попить еще воды.

WynTech: Warner's Office

Щелкните на компьютер, чтобы повнимательнее рассмотреть стол Уорнера. Щелкните на фотографию. Затем — на ящик в столе.

WynTech: Curtis' Cubicle

Комната Куртиса расположена справа напротив комнаты Боба. Сядьте в зеленое кресло. Вглядитесь в картину, изображающую крысу. Посмотрите на записную книжку около клавиатуры (keyboard). Возьмите телефонную трубку. Позвоните Джосилин по 6992. Тревору по 6125. Тому по 6120. Терезе по 3038. Уорнеру по 6996. Воспользуйтесь компьютером. Напечатайте BLOB, когда вас спросят пароль. Еще раз созвонитесь с Тревором.

WynTech: Trevor's Cubicle

Опознавательные признаки комнаты Тревора — множество глобусов (globes). Заговорите с Тревором. Покажите ему фотографии и сексуальную почтовую открытку. Примените на нем карточку доступа.

WynTech: Curtis' Cubicle

Щелкните на компьютер. Затем — на иконку документа в нижнем левом углу. Щелкните на папку Employees в верхнем правом углу окна, чтобы прочесть файлы по найму. Щелкните на папку CurtisC, чтобы прочесть те документы, над которыми сейчас работает Куртис. Прочтите документ Venimen_Sagawa. Щелкните на папки других работников, чтобы узнать, над чем они сейчас работают. Снова откройте Venimen_Sagawa. Щелкайте на документ, пока Куртис не начнет видеть галлюцинации (звучит интригующе...). Когда галлюцинации закончатся, щелкните на монитор компьютера. Вот оно, пошли первые кошмарики. Звоните Тревору по 6125. Щелкните на компьютер, затем на иконку mail в нижнем левом углу. Прочтите всю e-mail. Ответьте на послания Тревора и Джосилин.

WynTech: Network Room

Сетевая комната находится на противоположном от main office конце коридора. Идите в дальний правый угол комнаты. Щелкайте на коробки, чтобы убрать их. Щелкните на двери, затем на замочной скважине. Примените отвертку на двери.

WynTech: Trevor's Cubicle

Говорите с Тревором, пока не пойдете с ним в ресторан.

The Dreaming Tree Restaurant

Говорите с Тревором, пока не вернетесь в WynTech.





WynTech: Curtis' Cubicle

Попытайтесь вызвать на компьютере Venimen_Sagawa. Ключ к головоломке — слово RATBOY.

WynTech: Bob's Cubicle

Заговорите с Бобом.

WynTech: Therese's Cubicle

Заговорите с Терезой. Идите в Network Room (сетевую комнату). Тереза приблизится к Куртису.

WynTech: Curtis' Cubicle

Понимаю, что надоело, но надо еще раз открыть Venimen_Sagawa. Щелкните на документ в левом окне. Куртис скажет, что у него начинается напряженка со временем.

The Dreaming Tree Restaurant

Заговаривайте с Джосилин и официантом (посетителем?), пока на них нельзя будет больше щелкать. Примените бумажник Куртиса на счете.

Curtis' Apartment

Щелкните на Джосилин, чтобы включить завершающий первую главу видеоролик.

ГЛАВА ВТОРАЯ

Curtis' Apartment: Living Room

Идите в спальню.

Curtis' Apartment: Bedroom

Щелкните на зеркало.

Curtis' Apartment: Front Door

Возьмите почту из корзины.

Curtis' Apartment: Living Room

Примените почту на Куртисе. Щелкните на клетку Блоб, чтобы проведать ее. Загляните в книжный шкаф. Щелкните на фотографию за (?) шкафом, чтобы с чувством благоговейного восторга рассмотреть запечатленных на бумаге разработчиков игры. Примените карточку доктора Гарбург на телефоне, чтобы условиться о встрече.

WynTech: Main Hallway

Поговорите с Джосилин, Тревором и Терезой. Откройте дверь в main office. Входите в Warner's Office.

WynTech: Warner's Office

Поднимите лежащий на полу клочок бумаги.

WynTech: Main Office

Заговорите с женщиной–полицейским, затем дважды щелкните на комнате Куртиса (? не исключено, что здесь опечатка).

The Dreaming Tree Restaurant

Дважды заговорите с Джосилин. Заговаривайте с Терезой, пока она не назначит встречу с Куртисом.

Curtis Apartment: Living Room

Посмотрите на крысу, потом на книжный шкаф.

Curtis' Apartment: Bedroom

Посмотритесь в зеркало.

WynTech: Main Office

Вас выдворит женщина–полицейский.

WynTech: Tom's Cubicle

Воспользуйтесь телефоном Тома и позвоните Уорнеру по 6996.

WynTech: Warner's Office

Щелкните на стол Уорнера. Посмотрите на фотографию и документ на компьютере, затем с чувством исполненного долга оторвитесь от созерцания стола. Так, теперь посмотрите на стене плакат с Carpe Diem. Возвращайтесь к ближнему виду стола, открывайте ящик. Возьмите ключ, который там лежит.

WynTech: Bob's Cubicle

Щелкните на стул Боба, чтобы найти пуговицу от его плаща. Возьмите ее.

WynTech: Network Room

Двигайте коробки, чтобы обнаружить спрятанную дверь. Примените ключ на двери. В потаенной комнате щелкните на шкафчик с карточками (file cabinet). Возьмите из ящика металлическую коробочку, рассмотрите ее поближе.

Curtis' Apartment: Living Room

Примените металлическую коробочку на Куртисе, чтобы рассмотреть ее получше. Возьмите из нее папку с документами (file folder) и кружева. Щелкните на коробочку в положении, когда она приближена, чтобы обнаружить потайное дно.

Dr. Harburg's Office

Взгляните на ледяной купол (snowdome) на столе доктора Гарбург. Заговорите с доктором Габург. Покажите ей фотографии и карточки от Терезы. Покажите ей file folder. Примените кружева на докторе Габург дважды. Примените пуговицу Боба на докторе, чтобы рассказать ей про убийство. Щелкните на карточку доктора, чтобы назначить с ней повторную встречу.

The Dreaming Tree Restaurant

Расскажите Максу про убийство.

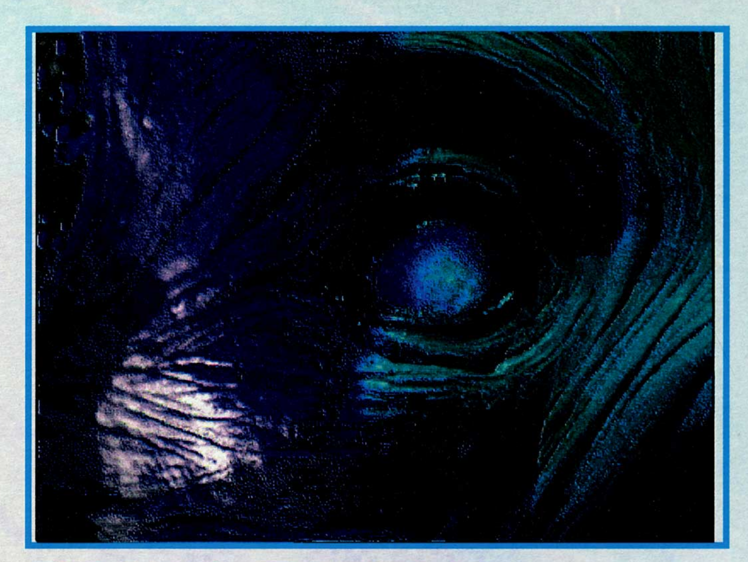
The Borderline

Покажите вышибале bondage postcard. Заговорите в клубе с шефом — он стоит у бара. Идите в комнату для отдыха (restroom), затем в киоск (второй вариант — в кабинку; booth), где вы встретитесь с Терезой. Говорите с Терезой, пока она не предложит вам выпить. Что ж, выпейте. Когда одетый в кожу детина осведомится о добровольцах, щелкните на него. После секс–сцены с Терезой возвращайтесь в апартаменты Куртиса.

Curtis' Apartment: Bedroom

Щелкните на пупок Куртиса (???), чтобы включить завершающий вторую главу видеоролик.





ГЛАВА ТРЕТЬЯ

Curtis' Apartment: Bedroom

Взгляните в зеркало.

Curtis' Apartment: Living Room

Ответьте на телефонный звонок, когда таковой произойдет. Щелкните на клетке Блоб, чтобы с ней поговорить. Получите почту и отсортируйте ее. Прочтите bookstore ad.

WynTech: Network Room

Посмотрите на скрытую дверь: сейчас она уже заштукатурена. Возьмите со стола молоток.

WynTech: Curtis' Cubicle

Пронаблюдайте схватку между женщиной–полицейским и Уорнером. Подключайтесь к компьютеру. Прочтите e–mail, дайте ответ Тревору, Джосилин и Терезе. Щелкните на папке Archive. Введите пароль CARPE DIEM (и про пробел не забудьте). Прочтите файл THRESHOLD.DOC. Щелкните на папку Memos. Для файла ACCESS.DOC пароль будет INFECTION, для ENERGY.DOC — REVELATION, CURTIS.DOC — DESECRATION. Созвонитесь с Тревором по 6125. Затем — с Джосилин по 6992.

WynTech: Trevor's Cubicle

Поговорите с Тревором.

WynTech: Therese's Cubicle

Дважды заговорите с Терезой.

WynTech: Bob's Cubicle

Обратите внимание на коробку на столе Боба.

WynTech: Jocilyn's Cubicle

Дважды заговаривайте с Джосилин. Вернитесь в Main Office и щелкните на дверь Уорнера. Когда насладитесь шумом драки, щелкните на дверь еще разок. Далее события продолжатся в психушке.

Mental Hospital

Поговорите с медсестрой. Щелкните на Куртиса, затем на пряжку (buckle), цель — убежать. Отвлеките сестру, нажав на зеленый шар, с помощью которого пациенты вызывают дежурных врачей. Во время следующей далее путаницы щелкните на Куртиса, затем на пряжку — Куртис освободится. Бежать надо через дверной проход через коридор.

Curtis' Apartment: Living Room

Примените металлическую коробку на Куртисе. Потщательнее рассмотрите молоток в Inventory. Примените на молотке отвертку. Щелкните комбинацией из молотка и отвертки на металлической коробке, чтобы

открыть ее запертую часть. Прочтите письмо от отца Куртиса.

The Dreaming Tree Restaurant

Говорите с Тревором, пока он не уйдет.

Dr. Harburg's Office

Заговорите с доктором Гарбург. Покажите ей фотографии и карточки от Терезы. Примените на докторе file folder и найденные ранее кружева. Примените затем на ней пуговицу Боба. Дважды покажите ей письмо от отца Куртиса.

The Borderline

Щелкните на шефа, стоящего возле бара.

Curtis' Apartment: Living Room

Поговорите с Терезой.

Curtis' Apartment: Bedroom

Говорите с Терезой так долго, как это понадобится по сюжету. Дальше включится завершающий третью главу видеоролик.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

Curtis' Apartment: Living Room

Говорите с женщиной–полицейским, пока она не уйдет. Примените карточку доктора Гарбург на телефоне, чтобы назначить встречу. Трижды щелкните на клетку с Блоб. Посмотрите на книжный шкаф. Примите и отсортируйте e–mail.

WynTech: Main Office

Зайдите в комнату Тома — вас вышвырнет женщина–полицейский (так надо).

The Dreaming Tree Restaurant

Заговаривайте с Тревором, пока он не уйдет.

WynTech: Main Office

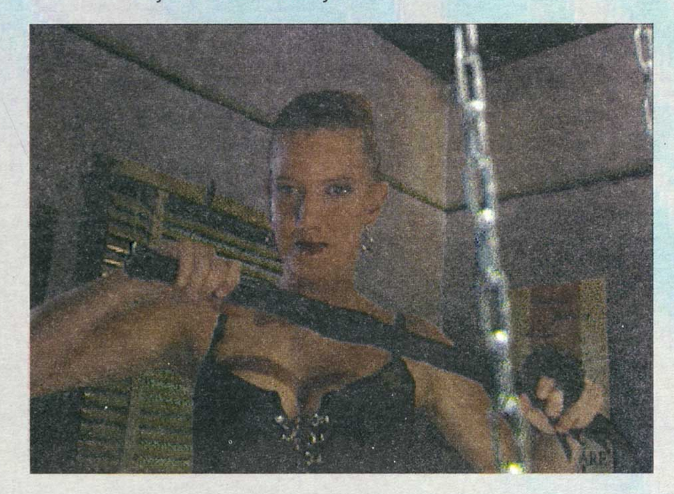
Щелкните на дверь Уорнера — впрочем, все та же женщина–полицейский вновь не даст вам войти.

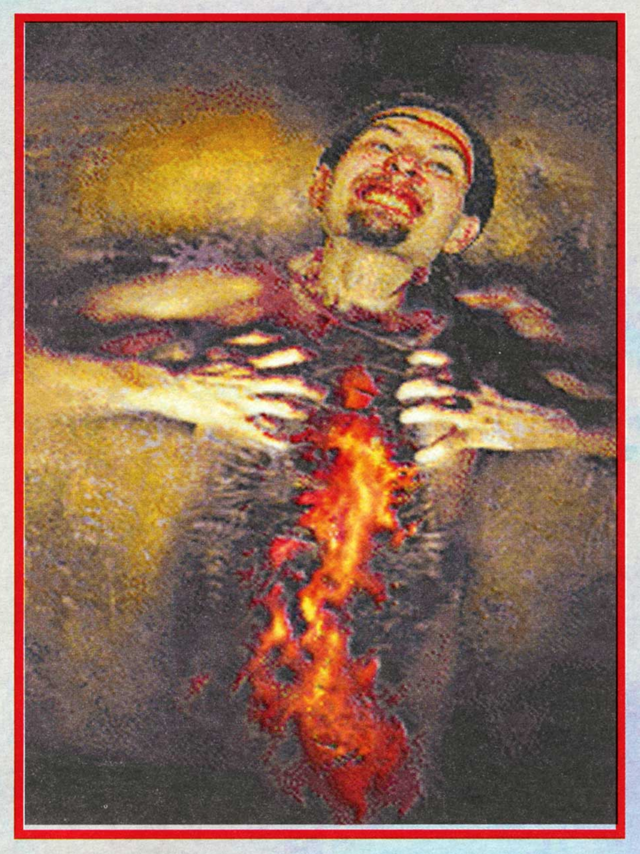
Dr. Harburg's Office

Говорите с доктором Гарбург, пока у Куртиса не начнутся неполадки с головой, и он не уберется восвояси.

Curtis' Apartment: Living Room

Откройте дверь, когда постучат. Говорите с Джосилин, пока она не уйдет. Когда сие достославное событие случится, возьмите со стола оставленную ею шпильку.





WynTech: Hallway

Примените шпильку на двери офиса Уорнера.

WynTech: Warner's Office

С помощью отвертки откройте запертый ящик. Возьмите из ящика лист бумаги и кодовую книжку (code book). Подключитесь к компьютеру Уорнера под именем Куртиса. Прочтите e–mail от Тревора, чтобы узнать пароль для SecureCon. Выгружайтесь, затем входите в систему под именем Paul Warner, пароль CARPE DIEM. Щелкните на иконку внизу слева, чтобы зайти в SecureCon. Поднимите уровень доступа Куртиса до трех. Когда спросят код на подтверждение, введите BLACKLOTUS. Прочтите, что написано на листе бумаги, лежащем на столе, а в дополнение к тому поглядите лежащую поблизости на столе книжку.

WynTech: Hallway

Примените карточку доступа на сенсоре у стеклянной двери. Затем, примените ту же карточку на считывающем устройстве около лифта.

WynTech: Lower Level Corridors

Щелкните на дверь в конце коридора. В следующем коридоре щелкните на лежащий на полу узел материи (или одежды), затем на дальнюю дверь. В третьем по счету коридоре щелкните на игрушечный грузовичок на полу, затем на дальнюю дверь. В четвертом коридоре щелкните на лежащее на полу одеяло. Щелкните на дверь в стене, справа от Куртиса. В приближении двери щелкните на кнопку справа, под надписью "B64". Код — 10958.

WynTech: Underground Computer Room

Включите компьютер. Загружайтесь, используя пароль



ROSETTA. Поговорите с чужими (aliens — инопланетяне, чужие, иные существа — как вам угодно) через компьютер; при этом то, что вы скажете, не имеет значения. Они неожиданно пригласят Куртиса пройти через Threshold. Даже и не пытайтесь! В противном случае до вас доберется некий недоброжелатель по имени Dr. Marek. Через Underground Computer Room идите в основной коридор, уходите из WynTech.

The Borderline

Около киоска поговорите с Терезой, выпейте то, что дадут. Следуйте за ней на задворки клуба. Покажите вышибале приглашение от Терезы, и он даст Куртису пройти. Щелкайте на сегменты на двери, пока весь центр не будет зеленого цвета, затем щелкните на середину головоломки (тут-то дверь и откроется...).

The Back Room

Щелкнув на свисающую цепь, вы обнаружите bondage hood. Терезу найдете за красными занавесями. Дальше включится завершающий четвертую главу видеоролик, который будет, по заверениям автора этого прохождения, очень страшным.

ГЛАВА ПЯТАЯ

Curtis' Apartment: Living Room

Заговорите с женщиной-полицейским. Обнаружьте пропажу Блоб из клетки. Говорите с женщиной-полицейским, пока она не уйдет. Теперь, вновь заглянув в клетку, вы обнаружите, что крыса сидит там, где ей и положено быть.

Curtis' Apartment: Bedroom

Дважды посмотрите в зеркало. Возьмите бумажник Куртиса из ночного шкафчика. Около входной двери заберите почту.

Curtis' Apartment: Living Room

Примените карточку доктора Гарбург на телефоне, чтобы ей позвонить.

Dr. Harburg's Office

Щелкните на свисающий со стола телефон. Щелкните на стрелку вниз за столом, чтобы выяснить, что же случилось с доктором (надо сказать, ничего хорошего с ней не случилось...). Когда охранник отвернется, выбегайте из комнаты.

WynTech: Curtis' Cubicle

Щелкнув на компьютер, получите возможность созерцать монстра пугающей наружности. И знаете, что надо сделать дальше? Нет, вовсе не бросаться сломя голову наутек, а — еще раз щелкнуть на компьютер.

WynTech: Bob's Cubicle

Щелкните на клавиатуру Боба.

WynTech: Tom's Cubicle

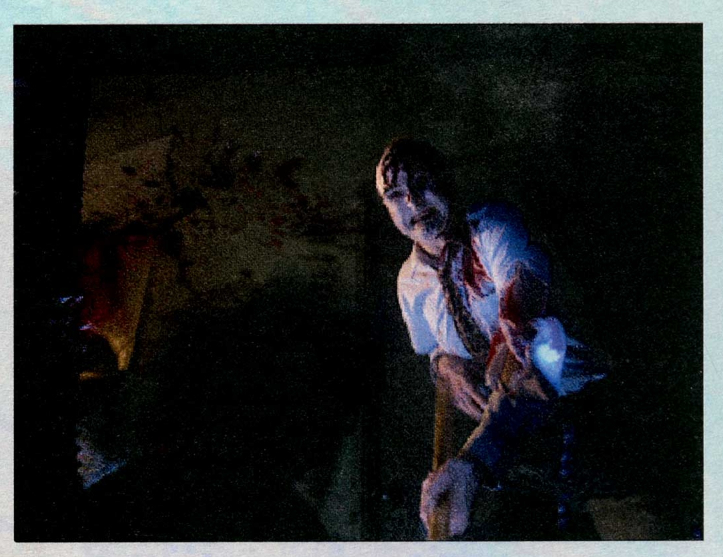
Щелкните на компьютер Тома.

WynTech: Warner's Office

Загрузитесь в компьютер под именем Куртиса и прочтите всю новую e-mail, затем отключайтесь от компьютера. Далее, загрузитесь как Уорнер и прочтите файл GOLD-MINE.DOC в папке PaulW. Щелкните на кнопку GRAPHIC и затем на PRINT, чтобы распечатать лого. Прочтите файл BDADRESS.DOC.

WynTech: Network Room

После безвременной кончины Тревора дважды щелкните на него, чтобы получить его карточку доступа.



WynTech: Underground Computer Room

Для входа в компьютер введите пароль ROSETTA. Болтайте с чужими, пока они не откроют дверь во Threshold. Примените карточку Тревора на считывающем устройстве. Нажмите вторую слева кнопку. И заходите в комнату Threshold (к слову говоря, threshold переводится как “порог”, “преддверие чего-то”).

WynTech: Threshold Room

Щелкните на компьютер Threshold. Когда появится Пол, говорите с ним, пока не явится ужж-жжасного вида монстр и не расплющит его. Говорите с упомянутым монстром до тех пор, пока упомянутый монстр не вознамерится устроить не раз упомянутому Куртису, то есть вам, нечто по типу казни на электрическом стуле, причем без применения упомянутого стула. Щелкните на консоль компьютера, чтобы бежать от монстра через Threshold в Alien World (мир чужих).

Alien World: Upper Room

Наберите немного коричневой слизи из зеленой трубы.

Alien World: Lower Room

Тут вам встретятся четверо чужих, троих вам надо отловить (четвертого взять не удастся). Найдите чужого в форме лошадиного копыта, чужого в концентрической формы и чужого, похожего на рыбу. Возьмите немного грибка, который поедали пылающие чужие. В Inventory скомбинируйте копытовидного чужого с рыбовидным — получится любопытного вида гибрид. Через дыру в стене переходите в Electricity Room.

Alien World: Electricity Room

Примените грибок на пылающих чужих, чтобы привлечь их внимание. Поймайте одного из них, когда они будут уминать предложенный вами им грибок. Щелкните гибридом чужого на белой электропроводке, чтобы получилась дыра (вероятно, придется щелкать несколько раз левой кнопкой, затем единожды щелкнуть правой). Идите вперед, дотроньтесь до зеленой электропроводки.

Alien World: Curtis' Room

Щелкайте на деформировавшегося Куртиса, пока не окажетесь в уже знакомой нам психушке.

Mental Hospital

Рассмотрите повнимательнее хирургический поднос. Возьмите большой шприц.

The Dreaming Tree Restaurant

Щелкните на пистолет Джосилин, чтобы забрать его у нее.

Wyntech: Main Hallway

Поначалу вы встретитесь с кое-какими интересными явлениями. У автора прохождения это записано таким

образом: "Yikes! Zombie co–workers. (You always knew that would happen.)". Щелкните на стрелку вниз, чтобы найти карточку доступа. Примените карточку доступа на считывающем устройстве лифта.

The Borderline

Щелкните на ручку около правой руки Куртиса, чтобы dump (оглушить?) Терезу.

Little Curtis' Back Yard

Обнимите покрепче маму.

Alien World: Curtis' Room

Щелкните на деформировавшегося Куртиса, чтобы — дословно — убрать его жизненную поддержку. Возьмите yucky goo (без понятия, что это такое!), которое от него останется. Проходите через новую дыру в стене в Lower Room.

Alien World: Lower Room

В Inventory скомбинируйте goo и слизь. Используйте получившийся gooey slime на сломанной трубе, чтобы починить ее.

Alien World: Upper Room

Примените пылающего чужого на Threshold, чтобы дать ему силу. Щелкните на свисающие кольцевые дощечки, чтобы рассмотреть их поближе.

Alien World: Circuit Board

Далее приводятся действия, которые надо совершить, чтобы пройти круг.

Первое. Примените цветные ключи на левой и нижней частях (части?) экрана, они будут направлять вас в дальнейшем подсоединении цветных проводов.

Второе. Единожды щелкните на выпуклость с маленькой красной стрелкой.

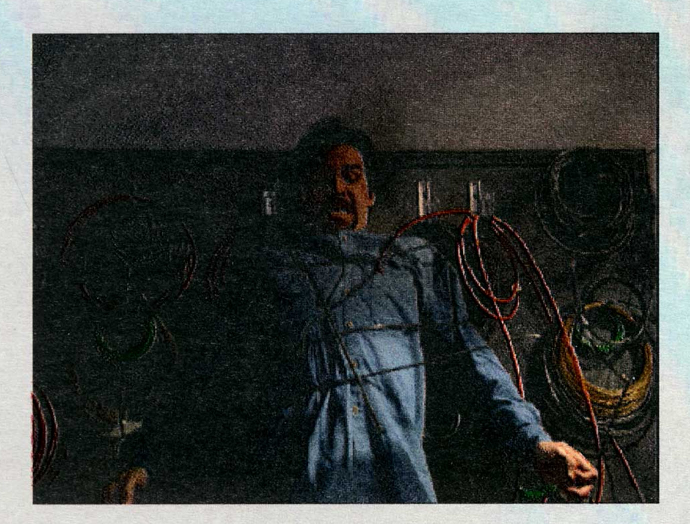
Третье. (буквально) Щелкайте на открывающиеся круглые линзы, пока открытие не произойдет приблизительно на цифру 10 по часовому циферблату.

Четвертое. Щелкните на втулку справа над круглыми линзами. Это зарядит красный круг в левой части экрана.

Пятое. Щелкайте на круглые линзы, пока не произойдет открытие приблизительно на 2 по часовому циферблату.

Шестое. Щелкните на втулку над круглыми линзами, чтобы зарядить луч.

Седьмое. Щелкните на выпуклость с маленькой красной стрелкой.





Восьмое. Щелкайте на треугольник, пока красная точка не окажется в нижнем правом углу.

Девятое. Щелкните на луч, чтобы свет ударил в красную точку.

Десятое. Щелкайте на треугольник, пока желтая точка не окажется в нижнем правом углу.

Одиннадцатое. Щелкните на луч, чтобы свет ударил в желтую точку.

Двенадцатое. Щелкайте на треугольник, пока синяя точка не окажется в нижнем правом углу.

Тринадцатое. Щелкните на луч, чтобы свет ударил в синюю точку.

Четырнадцатое. Щелкните на красную, желтую и синюю точки в названном порядке.

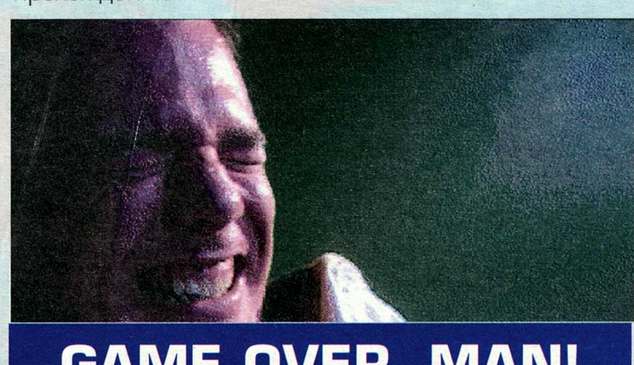
Пятнадцатое. Повторите действия с восьмого по четырнадцатое.

Когда круг будет завершен, отправляйтесь назад через Threshold.

WynTech: Threshold Room

Выберите, кем желаете стать: человеком, щелкнув на Джосилин, либо чужим, щелкнув на Threshold.

А дальше я позволю себе процитировать автора этого, как мне показалось, замечательного прохождения:



GAME OVER, MAN!

Перевод выполнил сотрудник редакции

C&C: RED ALERT

Жанр: Real-time стратегия
Для установки под DOS (VGA): 486DX2-66, 8 Mb RAM
Для установки под Windows 95 (SVGA): Pentium 60, 16 Mb RAM

Итак, это случилось... В конце ноября 1996 года Westwood Studios выпустила C&C: Red Alert — игру, о которой заговорили почти сразу же после появления C&C. Оправдало ли новое творение Westwood все надежды, которые на него возлагались? Мне кажется — да. Первое ощущение от игры в Dos-версию было не ахти какое. Все та же графика, все те же юниты и здания. Но когда я загрузил RA под Windows, то сравнивать C&C и Red Alert было бы все равно, что сравнивать первый и второй Warcraft. Игра преобразилась. Улучшилось все. Исчезли грубые квадратные фигурки солдат. Схематические картинки на Toolbar'е превратились в красивые изображения будущих зданий. Но и сама игра на SVGA становится очень требовательной. Лучше играть на P-90, иначе все будет тормозить, особенно при наступлении. Но, по-моему, я начал забегать вперед. И — что ж, приступим.

"HE WHO CONTROLS THE PAST, COMMANDS THE FUTURE.

HE WHO COMMANDS THE FUTURE CONQUERS THE PAST."

- KANE



История

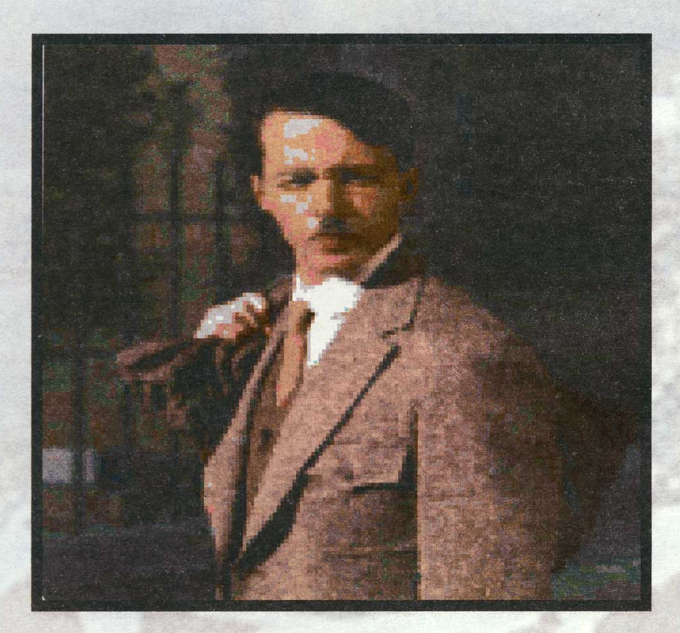
Началось все в далеком будущем. В войне за мировое господство выиграли, разумеется, GDI'шники (ну разве могли такие патриоты, как американцы, допустить победу NOD!). Начался суд над предводителями NOD'ов. Но что бы вы думали /?!/, Главарь Братства Скорпиона — Кейн — сбежал. Причем, сбежал в прошлое! Разумеется, светлые головы GDI быстро раскусили план Кейна — изменить будущее в прошлом — и послали в тот же период времени своего военного советника. И вот, в 40-х годах нашего века, разыгрывается война за мировое господство между СССР и всем остальным миром. Причем, Гитлера, с его третьим Рейхом, просто стирают из истории (чтоб под ногами не путался). Предводителями двух враждующих сторон становятся Сталин и американский генерал. А ближайшим советником Сталина является Кейн. Вот такая вот история! Ну, а кто победит, это уже вам решать.





Интеллект противника

В отличие от C&C, в RA значительно вырос компьютерный интеллект. Это становится видно уже где–то с четвертой миссии. Я, например, был "приятно" удивлен, когда увидел, как прорвавшиеся на мою базу танки противника первым делом начали долбить комбайн, а затем тут же перекинулись на Главный Двор, бойко объезжая огнеметные башни и увертываясь от выстрелов "катюш". Устранен основной "бзик" C&C (когда можно было построить стену и спокойно развиваться, любуясь на тупое компьютерное войско, стоящее в оцепенении у загородки), причем устранен весьма просто. Компьютер все равно продолжает тупо стоять, увидев препятствие, но теперь танки могут давить гусеницами загородки. Но все это относится только к уровню сложности, начиная с MEDIUM, который можно выбрать в начале игры. Советую начинать с EASY.



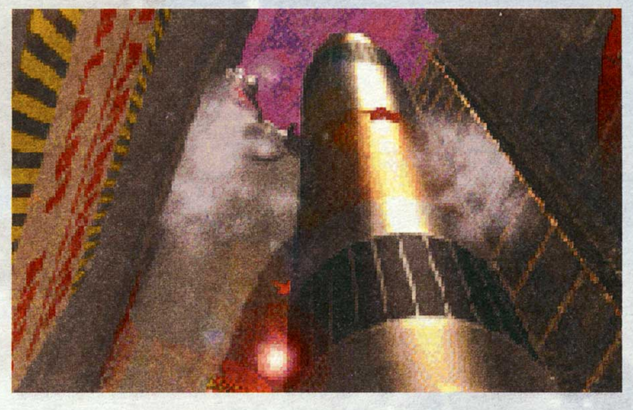
Вооружение

Мне кажется, Westwood поступает не совсем честно, давая одной стороне все, а другой практически ничего. В C&C танки GDI, по сравнению с танками NOD, были гораздо мощнее. Но у NOD, по крайней мере, была самая лучшая защита в игре. А теперь у советской стороны есть и танки "Мамонты", и генераторы Теслы. А у американцев... Однако, если сравнивать технический прогресс обеих сторон, то американская сторона обладает более развитыми технологиями (Телепортация, Шпионаж и проч.). Кроме того, у союзников сильный военно–морской флот (чего стоит один только крейсер, способный уничтожить двор за 5 выстрелов).

Итак, обо всем по порядку:

Союзники:

Сухопутные войска — слабые. Из бронетехники остался только средний танк, да появился легкий танк, бывший на вооружении у NOD'ов. Из дальнобойных орудий есть только артиллерия. Пехота, как и раньше, состоит из автоматчиков и гранатометчиков. Появился еще один танк — минер. На вид — как и обычный бронетранспортер, но вместо солдат загружает в себя шесть мин, кото-



рые может ставить практически везде, причем противник их не видит. Если танк наезжает на мину, то разлетается на куски.

ВМС союзников очень сильны. Вам доступно три военных корабля (не считая транспорта) — канонерская лодка, ракетный эсминец и крейсер (О–о–о! Крейсер!). И каждый из этих юнитов по–своему хорош. Например, канонерская лодка быстро движется и благодаря своей скорости может избегать торпед подлодок. (С помощью одной такой лодки я пускал ко дну до трех подлодок русских). Ракетный эсминец стреляет на достаточно большое расстояние и способен бороться с вертолетами и самолетами противника. Ну, а крейсер поражает цель на расстоянии в два экрана (VGA'шной версии). И палит, как шесть артиллерий сразу. Однако, у него есть два недостатка: первый — крейсер не может стрелять по подлодкам, и второй — морские артиллеристы частенько промахиваются (разумеется, когда в качестве цели служит что–нибудь мелкое, например, генератор Теслы).

Морской флот у союзников хорош, а вот воздушный — не очень. Есть только один вертолет — Орка, оставшийся из первой части игры. Зато у американцев отличная противовоздушная оборона (зенитная пушка уничтожает вертолет за секунду, не то что ракетная батарея). Кроме этого, остался транспортный вертолет Chinhook. Он доступен только в игре с несколькими игроками.

Русские:

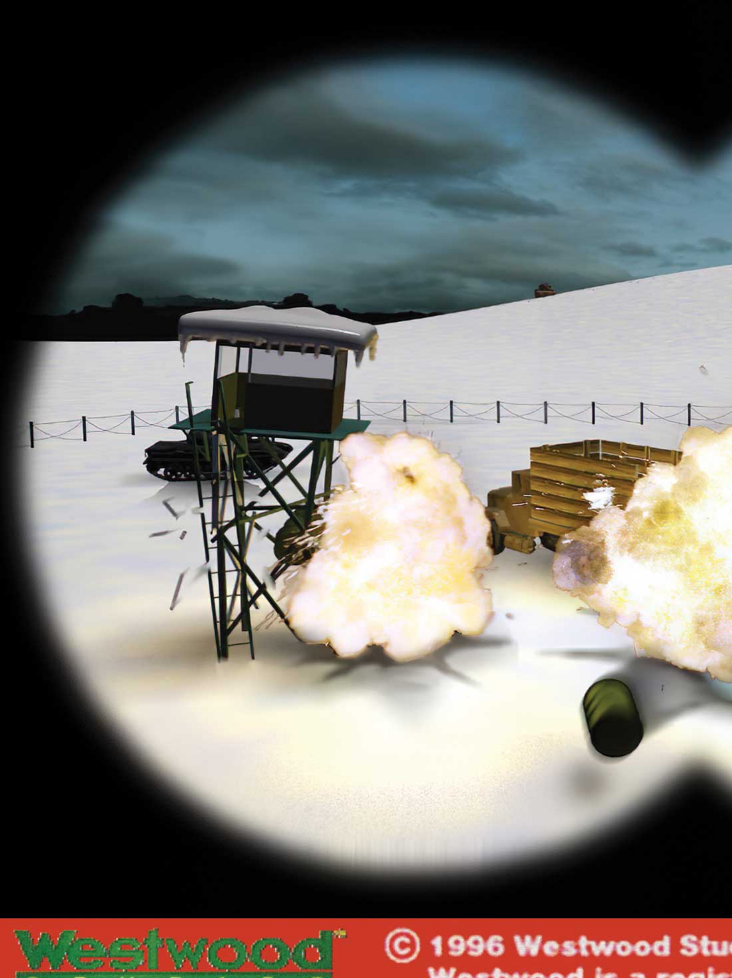
Если в C&C танки у Нодов были курам на смех,

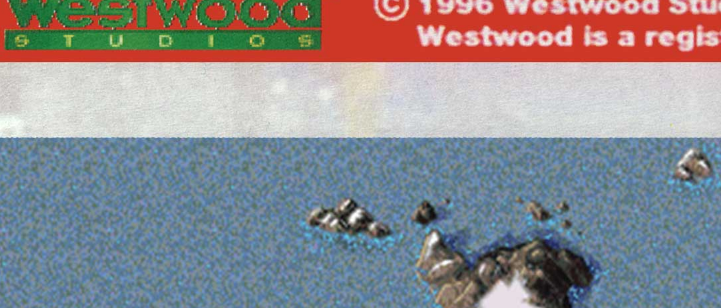


то в RA бронетехника советских сухопутных войск — очень сильна. Начинаете вы со "слабеньким" тяжелым танком (практически тот же "Мамонт", только без ракетницы и автоматически не чинится). Затем идет ракетная пусковая установка — "Катюша". Стреляет на









весь экран. При точном попадании три "Катюши" разнесут на куски любое здание или отдельно взятый в прицел танк (!). Однако, они ОЧЕНЬ медленно перезаряжаются (аналог SSI Launcher у Нодов). И, наконец, танк "Мамонт". Все также медленно двигается, стреляет с убойной силой, способен поражать как наземные, так и воздушные цели. Однако в RA неповоротливые "мамонты" стали умнее. Теперь, если вас атакует пехота, то танк использует исключительно ракеты (напомню, в C&C он в таких случаях тупо стреляет из пушек и промахивается). Так что маневр "гренадер бегает по кругу" (забрасывая танк гранатами, в то время как танк стабильно промахивается) не сработает, "Мамонт" убьет этого камикадзе за два выстрела.

Из ВМС у русских присутствуют только подлодки и транспорты (эй, Westwood, а где же крейсер "Аврора" и броненосец "Потемкин"?). А вот ВВС — в избытке. Из C&C остался вертолет "Хинд". Кроме того, появились самолеты "Як" (жалкое подобие "кукурузника") и "Миг" (пять "Мигов" разносят в щепки любое сооружение и, тем более, любой танк). И, конечно же, наши доблестные "синие береты" — десантники.

Пехотинцы остались все те же: автоматчики, гренадеры и огнеметчики. Но, построив конуру для сторожевой собаки, вы сможете тренировать в казармах "четвероногих друзей". Овчарка разрывает на части любого солдата за полсекунды (даже Таню). Но и сама умирает после первого выстрела. Кроме того, только собака может выследить и загрызть невидимого для всех остальных шпиона.

Технологии будущего

Чтобы получить доступ ко многим технологиям будущего, желательно построить Научный Исследовательский Центр (Technology Center). После этого становятся доступны следующие здания и юниты:

Шпион. Производится только союзниками. Способен проходить незамеченным мимо войск противника (в игре по сети шпион соперника выглядит для вас как свой же пехотинец, но только он не выполняет ваши команды). Шпион позволяет узнать некоторые сведения о сопернике. Если вы заведете шпиона в перерабатывающий завод, то узнаете финансо-



dios, Inc. All rights reserved.
tered trademark of Westwood Studios, Inc.

вое состояние противника, если заведете в завод или казармы, то узнаете, что строит ваш соперник. Лучше всего засылать шпионов на радар или на военно–морскую базу (если ваш шпион проникнет в радарный центр, то вы увидите на экране все войска противника, а если на базу подводных лодок, то получите "Эхолокатор"). Как уже говорилось, шпиона могут обнаружить только собаки.

Вор. Если вы заведете вора в любое здание противника, то он украдет половину всех денег; производится союзниками.

Медик. Вылечивает пехотинцев. За один раз способен "излечить" 50 единиц жизни. Производится союзниками.

Таня. Аналог коммандоса из C&C. Быстро бегает, громко смеется, метко и проворно стреляет из двух кольтов. Доступна только в сетевой игре.

Разведчик. Молниеносно передвигается и видит на большом расстоянии. Не стреляет.

Передвижной генератор помех. Строится союзниками. Излучает вокруг себя радиоволны, не позволяющие радару противника видеть это место карты. Радиус действия — десять клеток.

Передвижной блокиратор радарного центра. Строится союзниками. Если вы подведете этот юнит к радару противника на расстояние пятнадцати клеток, то радарный центр отключится. Ну, а в темноте...

Генератор помех. Строится союзниками. Создает вокруг себя поле, не видимое для радара противника. Радиус действия — десять клеток.

Генератор Теслы (обелиск). Строится русскими. Способен уничтожить любой танк за два выстрела. Заряжается восемь секунд.

Спутник-разведчик. Появляется у союзников после постройки Научного Исследовательского Центра. Открывает всю карту. Заряжается десять минут.

Эхолокатор. Если вы играете за союзников, то он появляется после проникновения шпиона на военно–морскую базу. Показывает местонахождение всех подлодок противника. Заряжается десять минут.

Телепортация (Chronoshift — от греч. Chronos — время и shift — перемещение). Перемещает любую машину (но не пехоту, т.к. живая материя при телепортации разрушается) в любую точку на карте. Действует три минуты. Иногда вызывает ураган.

"Железный занавес". Заряжается одиннадцать минут, доступен только русским. Делает любое здание или юнит неуязвимым на 45 секунд.

Атомная бомба. Заряжается четырнадцать минут, доступна только русским. Равносильна баллистической ракете Нодов. Полностью разрушает здания типа радаров, электростанций и т.п., имеющих недостаточную защиту от поражающих факторов ядерного взрыва.

Бомбардировка. Становится доступна после постройки посадочной полосы. Истребитель сбрасывает на вражеские здания пять бомб. Точность попадания очень низка. Разрыв бомбы равносилен двум попаданиям артиллерии. Заряжается четырнадцать минут.

Воздушный десант. Время на подготовку — семь минут, доступен после постройки посадочной полосы. Десант, состоящий из пяти пехотинцев, можно выбрасывать в любую точку карты, даже туда, где еще не разведана местность.



dios, Inc. All rights reserved.
tered trademark of Westwood Studios, Inc.



Самолет-разведчик. Подготавливается за три минуты, доступен только после постройки посадочной полосы. Открывает на карте квадрат радиусом 10x10 клеток.

Игровой engine

По сравнению с тем же C&C, в RA игровые миссии стали значительно сложнее. Появилось несколько задач — главных и второстепенных. Например, в пятой миссии за союзников сначала вам необходимо с помощью шпиона украсть грузовик, затем освободить из тюрьмы Таню. Управляя этой ловкой женщиной, вы должны разбить все противовоздушные пушки противника. Вертолет эвакуирует Таню, а вам привезут подкрепление. С этими войсками вы должны захватить первую базу противника, развиться на ней и уничтожить все оставшиеся подразделения русских.

Иногда дается задание, выполнив которое, вы получаете дополнительную информацию о своих дальнейших действиях. Но больше всего меня удивили миссии, действие которых разворачиваются в закрытых помещениях. Примером может служить четырнадцатая миссия за союзников. Начинаете вы с двумя группами, располагающимися отдельно в верхней и нижней части лабиринта. В каждой команде имеется по два инженера, медик и пять солдат. Кроме этого, в нижней группе есть шпион. Цель миссии — заминировать и уничтожить все генераторы в научном центре противника. На выполнение задания вам отпущено 35 минут. Если пройти первой группой вперед, то путь вам преградит огненная башня. Я долго играл в эту миссию, пытаясь забить башню пятью пехотинцами, но мне это не удалось. Оказывается, необходимо было подвести инженера к командному пульту в стене и поставить рядом. После этого инженер взрывал огнедышащую башню и открывал дорогу. Дальше все выполняем в "темпе вальса" (танков не бойтесь, в них нет экипажа). Если перед первой группой встает препятствие — необходимо переключиться на вторую группу и найти соответствующий пульт, и наоборот. Чтобы заложить бомбу в генератор, вы должны поставить инженера рядом с квадратным белым компьютером (если мина заложена, то вы услышите фразу — "Explosive charge placed"). Вам необходимо обойти все генераторы на уровне и везде заложить детонаторы. При этом совсем необязательно убивать всех врагов. Достаточно, подведя инженера к пульту управления, нажать всего одну кнопку...



В конце лабиринта приведите в действие огненную радиоуправляемую башню, включив инженером рубильник на встроенном в стену пульте управления, чтобы не мучиться с солдатами противника. Первый раз, когда я прошел эту миссию, у меня осталось в запасе 25 секунд.

Есть миссии, где вам придется орудовать одной группой солдат, а то и вовсе одним человеком (как правило, Таней). Но таких мссий стало меньше. Освоение водных пространств позволило понаделать карты, где вы и ваш противник





находитесь на разных островах, и теперь вас донимает не вертолет с инженерами, а транспорты с танками или воздушный десант. Наступление начинается с погрузки войска. И это что-то. Иногда танк может въезжать на транспорт около тридцати секунд, заходя то справа, то слева, "деловито" выруливая на трап и отъезжая назад. И не пытайтесь давать команду на погрузку группе из пяти юнитов — они битых полчаса будут выяснять, кто из них поедет первым. Но это так, по мелочам. А в основном, миссии стали гораздо труднее и длиннее. Единственный плюс — денег стало в избытке, и они практически никогда не кончаются.

Кое-какие советы

1. Как обнаружить мины на разведанном участке? Самое простое решение — это построить какое-нибудь здание (чем больше, тем лучше) и водить его контуром по предполагаемому "минному" полю. Если абсолютно чистое место на земле окрасится в красный цвет, значит, там находится мина.

2. Как уничтожить мины? Зажмите клавишу Ctrl (заставить атаковать) и, наведя на то место на поверхности, где залегает мина, щелкните левой кнопкой.

3. Как обнаружить подлодки противника? Легче всего, если вы не будете разбивать базу подлодок, а заведете туда шпиона. В этом случае вы получите эхолокатор, применив который, узнаете о местоположении всех подлодок противника.

4. Как строить сразу по два танка? Когда вы строите второй танковый завод, то все машины производятся в два раза быстрее. Но если вы хотите приобрести сразу две машины за короткое время? Сделайте первый завод Primary и начните строительство какого-нибудь танка. Затем, ког-



udios, Inc. All rights reserved.
istered trademark of Westwood Studios, Inc.

да до конца строительства останется две секунды, быстро переключитесь на второй завод, сделайте его Primary и начните строить второй танк. Если вы все выполните быстро, и начнете строить второй танк в момент окончания постройки первого, то второй будет готов за две секунды, и вы получите сразу два танка.

5. Как заставить крейсер стрелять по подлодкам? Мощные дальнобойные орудия крейсера, к сожалению, могут поражать только наземные цели. Однако, если вы, зажав Ctrl, дадите команду атаковать квадрат воды за подлодкой, то крейсер будет поражать и вражеский юнит, поскольку моряки–артиллеристы могут "промазать" и ненароком попасть точно в подлодку. Два выстрела — и русским конец...

6. Как использовать Chronoshift для перемещения пехоты? Ответ очень прост. Если посадить свои войска в бронетранспортер (APC), то можно телепортировать их Chronoshift'ом. Таким образом, появляется возможность высадить десант из четырех инженеров и Тани в самое сердце базы противника.

7. Несколько слов об инженерах. В C&C любое здание захватывалось одним инженером. В RA, когда ваш инженер проникает в сооружение противника, то это строение теряет 25% жизни. И только в том случае, если у здания осталось меньше 25% энергии, оно становится вашим. Например, если вы заведете в танковый завод четырех инженеров, то не захватите его, но любой автоматчик разобьет это, на ладан дышащее и имеющее около 1% жизни, здание за один выстрел. Вывод: прежде чем собираешься захватить какое–нибудь сооружение, разбей его на 80–85%

8. И последний совет (хотя можно привести еще целую кучу, но на этом остановимся; если будут вопросы — пишите в редакцию, обещаю, что будем отвечать в ближайших номерах). Корабли и транспорт можно чинить на военно–морской базе.

Сетевая игра

В RA можно играть по сети или по модему. Однако Westwood пошли еще дальше. Теперь, выйдя на связь с Internet и загрузив Red Alert (разумеется, под Windows), вы можете ввести свой IP адрес, адрес своего противника и спокойно играть через Internet. Или выйти на сервер Westwood Chat, найти себе соперника и, не отсоединяясь от сервера, установить с ним связь. Но и это еще не все. Для тех бедняг, у которых нет глаз и ушей (т.е. модема — а вы что думали???), предусмотрена возможность сразиться в сетевую игру с компьютером. То есть, в RA встроен полный симулятор сетевой игры с компьютерным противником (Skirmish). Вы выбираете свою сторону, начальные установки и начинаете поединок с компьютером (против вас могут воевать от одного до семи противников). Вы можете заключить мир с компьютерным игроком или объявить ему войну — он все стерпит. А сражается AI мастерски. Кстати, на этом основан и главный bug сетевой игры. Если вы видите, что вас убивают, то всегда можете нажать клавишу "A" и заключить мир со своим "убийцей". Кроме того, во время перемирия, если вы зажмете Ctrl и станете атаковать танки своего союзника, он вам и слова не скажет. Однако пользоваться этим лучше либо в самом начале (когда вы хотите обеспечить себе мирное развитие), либо когда совсем туго.

Подведем итоги

И все–таки это шедевр. Пусть VGA'шная версия ничем отличается от C&C. Ну и ладно, что игра перестает тормозить под Windows только на "сотом Пете". Это — одна из лучших стратегий, которые я когда–либо видел. И мне кажется, RA достойно займет подобающее место рядом с Warcraft'ом и C&C. Играть в Red Alert интересно, и это — самое главное.

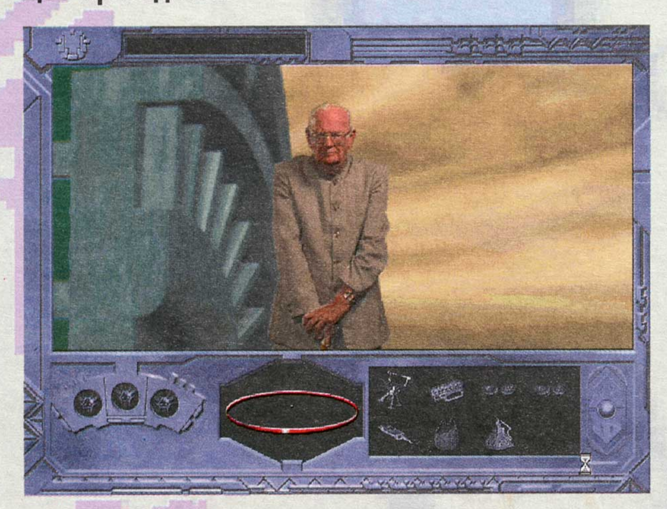
***Валерий Малашин
и Игорь Власов***

Мнение Гэймера:
Круто!!! Я–то так думал, что будет еще один Covert Operations, да ну какой там! Спасибо браткам из Westwood, уважили нашего брата! Ну че, теперь ждем–с C&C II?..





В основу игры легла вторая часть книги Артура Кларка "RAMA II". Роман написан Гентри Ли со слов автора. "Литературной" частью участие Кларка не ограничивается: если вы "умрете" в игре, вместо надписи "GAME OVER" услышите его поучения, иногда даже содержащие подсказки. Но, тем не менее, пройти RAMA очень сложно. Например, когда вы начинаете игру заново, положение некоторых предметов переопределяется. Поэтому я указываю местонахождение только тех из них, которые присутствуют всегда в одном и том же месте. Так что, если вы видите пластинку или кусочек головоломки, не спрашивайте почему я его не описал, а просто подбирайте — на будущее пригодится.

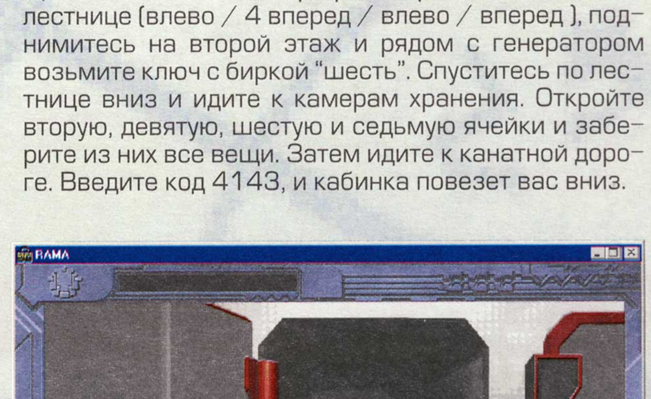


Вы — член международной экспедиции, занимающейся изучением гигантского космического корабля пришельцев "Рама". На карте ваш личный номер — 002.

На корабле

После прибытия на космодром Рамы вас встретит Николь — медик экипажа.

После разговора с ней идите к почтовому компьютеру (вперед / влево / два раза вперед) и прочитайте почту (необходимо прочитать два сообщения, помеченные грифом "срочно"). Затем по лестнице (влево / 4 вперед / влево / вперед), поднимитесь на второй этаж и рядом с генератором возьмите ключ с биркой "шесть". Спуститесь по лестнице вниз и идите к камерам хранения. Откройте вторую, девятую, шестую и седьмую ячейки и заберите из них все вещи. Затем идите к канатной дороге. Введите код 4143, и кабинка повезет вас вниз.





Центр Рамы

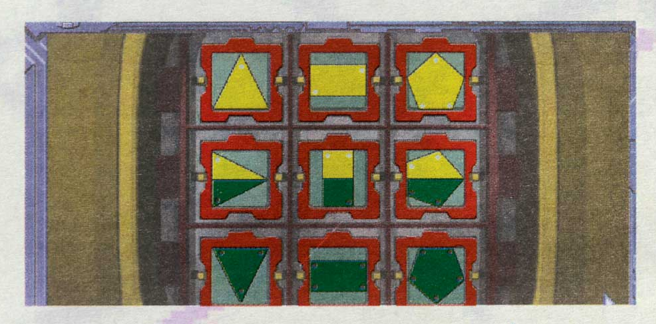
Выйдя из кабинки, возьмите со стола записку Николь и куб информации. Загляните в стоящую на столе сзади вас коробочку и возьмите из нее все предметы. Проверьте также холодильник. На выходе из здания вы столкнетесь с Тургеневой. Из разговора с ней можно понять, что астронавты собрались поймать одного из обитателей Рамы. Выходите на карту. Идите в точку А и подберите осколок головоломки, который останется после многоножки.



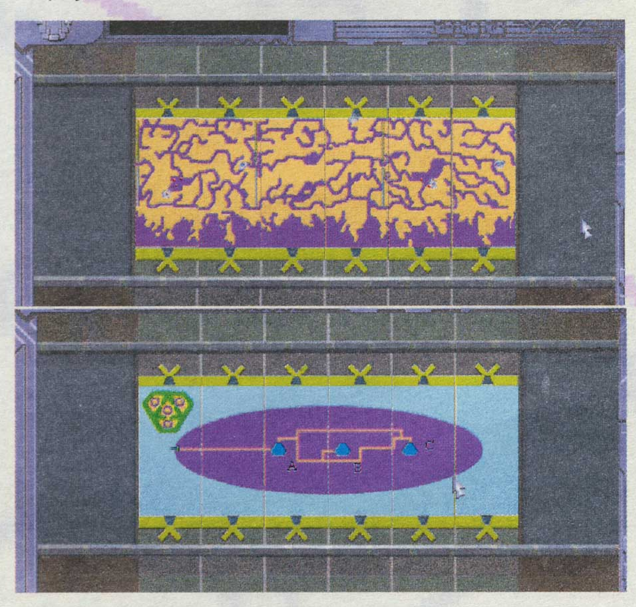




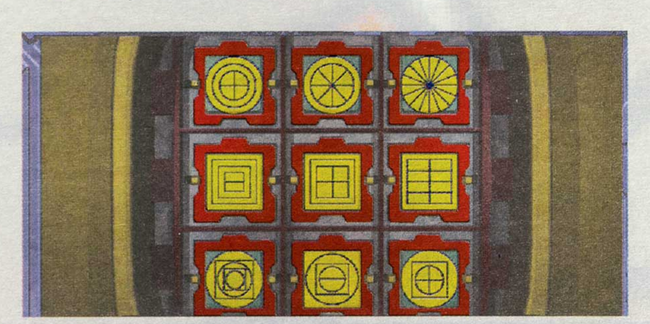
Затем найдите на карте зону, в которой находится Николь (личный номер —12). Поговорите с ней. После этого идите в точку В. Подойдите к стеклянному кубу, в котором лежит кусочек головоломки, и поднимите с земли артефакт — пластинку "чужих" с загадочными рисунками и надписями. Поговорите с Регги Вилсоном и возьмите у него куб информации о крабах. После этого идите в гараж биомеханизмов. Пусть ваш гид Пак расскажет о каждом роботе. Возьмите алмаз у разбитой полусферы, рядом со входом в гараж. Когда будете проходить под обломком небольшого космического корабля, внимательно осмотрите землю. Выходите на карту и идите в пункт С. Энергетический щит делает 9 быстрых вспышек, после чего следует пауза. Вычислите этот момент и пройдите на другую сторону заграждения. Слева находится переключатель — отключите щит. Идите к главному входу в здание и решите первую головоломку.



Войдите в здание и соберите все лежащие на полу предметы. Затем из артефактов необходимо собрать на панелях справа изображение Рамы и карту.



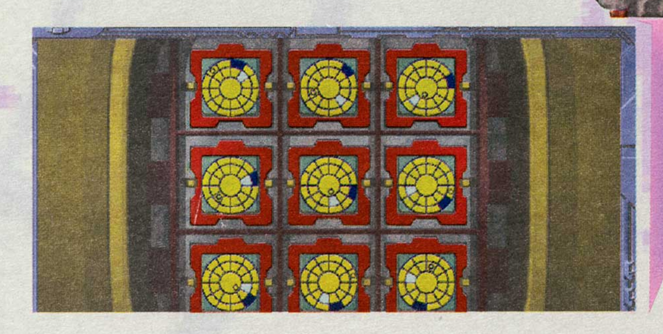
После этого идите ко второму входу и решите еще одну головоломку.



Заходите в открывшийся проход и идите налево. Вы увидите робота—муравья, который выползет из двери и спустится на лифте в яму. Возьмите у стены небольшой прибор. Затем с помощью универсальной отвертки (ISA Multi—Purpose Tool) и треугольного алмаза, который вы нашли рядом с гаражом, сделайте небольшой лазер. Используйте лазер на отверстии и вы вызовите лифт. Становитесь на платформу и снова используйте лазер, чтобы спуститься вниз. Обследуйте всю яму и найдите несколько кусочков головоломки. Не расстраивайтесь, что все они будут в грязи — потом помоете. После этого поднимайтесь наверх.

Перейдите на другую сторону ямы и посмотрите на два рельса. Затем повернитесь налево и изучите еще одну головоломку у двери. Решить ее можно четырьмя разными способами. Но сейчас у вас еще нет всех необходимых частей головоломки. Выйдите из здания и поставьте прибор "чужих" на переключатель щита. Возьмите кусочек от головоломки. Выходите на карту и идите в лагерь. Возьмите в холодильнике банку с порохом. После этого идите в точку D. Здесь вы встретите Франческу. Она попросит вас отнести кодовую карту доктору Брауну. Но вы смело вставляйте карту в свой компьютер и читайте зашифрованные сообщения. В этом районе вы найдете железный прут. Затем возьмите кусок ржавой проволоки от поврежденного робота. Подойдите к механизму слева от вас и щелкните на нем. Вставьте прут в отверстие, а банку с порохом положите в выемку. Потом поверните колесо слева. После этого кликните на кране слева и отмойте все свои грязные пластинки, чтобы они подходили к пазам.

Выйдите на карту и найдите Вэйкфильда (09). Он даст вам третью оптическую линзу. Вернитесь в точку D, подойдите к пушке и вставьте все три линзы в ствол. Затем идите в точку В и возьмите из растаявшего куба кусочек головоломки. После этого идите в район С. Заходите в здание и решайте еще одну головоломку, чтобы открыть дверь слева ямы.

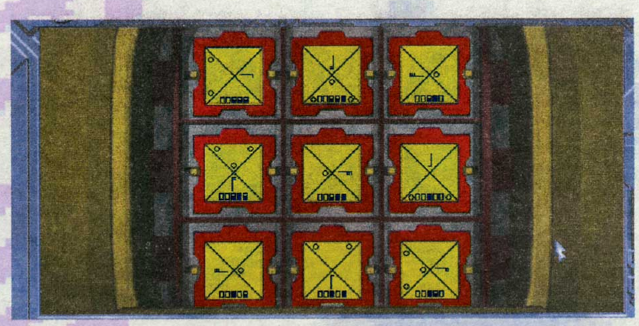


Зайдите в демонстрационную комнату роботов. Пройдите вперед и поверните налево. Включите с пульта дистанционного управления робот—подъемник, и он уберет с вашего пути стражника. Идите на то место, где раньше стоял робот—стражник, и включите монитор на стене. Там же подберите палитру "чужих".

Когда выйдете из здания, вас встретит Николь и расскажет о смерти Вилсона. После этого Рама изменит курс и повернет в сторону Земли. Идите в точку Е и, при входе в здание, решите очередную головоломку.



Слева вы увидите три арифметических машины. Решите несколько простейших примеров на каждой машине, и внизу цифрового автомата откроется люк. На первой машине необходимо повторять последовательность чисел, на второй — считать квадратики, а на третьей — выполнять сложение и вычитание. Возьмите из люка третьей машины рубин, а в люке первой запустите граммофон. После этого откроется дверь справа. Войдите в первый — "Человеческий" — зал музея. Идите к лифту, расположенном на другом конце здания, и решите головоломку.



Нажмите кнопку справа, и подъемник доставит вас на второй этаж. Здесь вы опять попадете в зал с тремя арифметическими машинами. Но теперь все примеры придется решать, используя цифры "чужих". Чтобы решить головоломки, вы должны уметь считать в шестнадцатиричном исчислении. Например, вот так выполняется сложение чисел: **1-15-4-0 + 5-10-8-15 = 7-9-12-15.**



Как и на первом этаже, возьмите из люков автоматов все вещи и включите граммофон. Идите во второй — "Инопланетный" — зал музея. Возьмите с одного из стендов резак пришельцев. Пройдите на другую сторону музея к лифту и решите последнюю из головоломок.

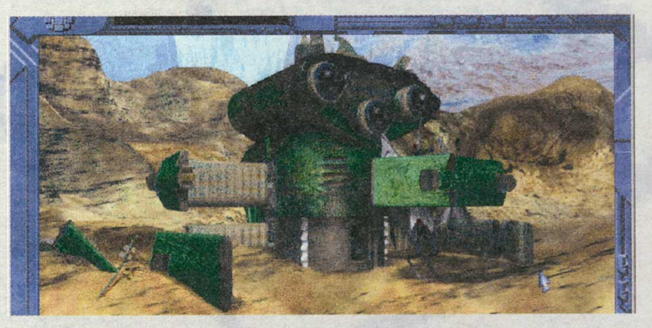


Поднимитесь на третий этаж. Здесь вам предстоит "поучиться" еще на трех арифметических машинах. Но теперь роль цифр будут играть цвета радуги, а все числа будет представлены в восьмеричной системе счисления (0–белый, 1–красный, 2–оранжевый и т.д.). Знак плюс изображен белой полоской с красными краями. Вот одна из головоломок.



Заберите все вещи из люков автоматов и откройте дверь в третий зал, включив граммофон. Возьмите в этом зале зеленый изумруд. Вернитесь к лифту и вставьте в выемку на стене три алмаза, которые вы нашли в автоматах. В стене появится кубик с краткой подсказкой по переводу чисел из одной системы счисления в другую. Возьмите его и спускайтесь на подъемнике вниз.

Выйдите из здания музея на карту и идите в точку D. Подойдите к роботу, в клещах которого зажат авиан (существо, своим видом отдаленно напоминающее большую летучую мышь).



Щелкните на отверстие внизу робота и перережьте кабель резаком. Затем используйте кусок ржавой проволоки и освободите авиана. Существо взмахнет крылом и выронит серебряный полумесяц — обязательно подберите его. Потом подойдите к большой круговой лазерной пушке. Спуститесь вниз, поверните налево и сделайте 4 шага вперед, пока сбоку от вас не окажется вход в рубку управления. Войдите туда и включите монитор правой кнопкой. Вы увидите, как робот-сороконожка освободил пауков-убийц. Выйдите на главную карту и идите в точку B. Зайдите в гараж роботов и возьмите оттуда сломанную створку ворот. Вернитесь в точку D, зайдите в рубку управления пушки и, используя в качестве лестницы створку ворот, достаньте с вершины компьютера пустой кусочек головоломки. Выходите на карту и идите в точку E (если вы заходили сюда раньше, то вас прогоняли). Поговорите с доктором Брауном и Николь, возьмите у Дока куб с информацией об экспедиции ледяного города. После этого идите к причалу ледоходов. Посмотрите на ядерный генератор справа. Он будет выключен. Спускайтесь на причал и садитесь в ледоход вместе с Николь. Она отвезет вас ко входу в ледяной город.

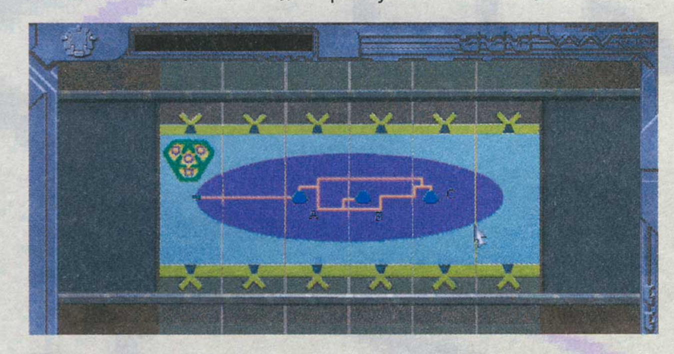


ВСТАВЬТЕ ДИСК 2 И НАЖМИТЕ ENTER.

Ледяной город

Поднимитесь к главным воротам города и откройте их, установив в отверстие слева палитру чужих. Когда войдете в крепость, двери за вами закроются. Пути назад нет. Подберите куб с информацией, лежащий у входа. Из него вы узнаете, что код к ядерному реактору — пять любимых чисел О'Тула. Заходите в храм авианов (Авиан). Поверните направо и рассмотрите картинку многоножек, находящуюся неподалеку от вас. Затем найдите устройство, наподобие проигрывателя, в правой части храма. Кликните на нем и вставьте в отверстие посередине пустой кусочек головоломки. Этой пластиной открывается дверь в лабиринте ледяного города. Чтобы открыть дверь, необходимо записать на пластинку соответствующий звук. Самый простой способ открыть все двери одной пластиной — это перевести иголку проигрывателя в крайнее правое положение, чтобы загорелся пятый огонек, а затем вытащить записанную пластинку.

Выходите в лабиринт, соединяющий храм авианов с храмом людей и храмом насекомых. Используя карту, которую вы составили в здании, расположенном за энергетическим щитом, пройдите от храма авианов (точка А), к храму насекомых (точка В).



Попутно вы должны взять красную и зеленую световые вилки (Пак подскажет, где их найти). Проверить цвет найденной вилки можно — для этого надо посмотреть на нее и нажать на кнопку. Войдя в храм насекомых, поверните направо, затем идите вперед два раза и поверните налево. Возьмите зеленый изумруд. Поверните два раз направо, пройдите вперед и возьмите синий фильтр. Вы также можете найти кинокамеру Такагиши и посмотреть куб информации оттуда. После этого, используя карту, отправляйтесь ко входу в храм людей (точка С).

От входа в храм поверните направо и пройдите вперед. Вы остановитесь перед расщелиной, на другой стороне которой находится дверь, но сейчас вы туда попасть не сможете. Поверните налево два раза, пройдите два раза вперед / направо / вперед / направо / вперед и возьмите сине-желтый изумруд. Пройдите налево два раза / вперед / два раза направо / два раза вперед / направо и возьмите красно-зеленый изумруд. Поверните направо, пройдите два раза вперед / два раза направо / вперед и направо. Вы окажетесь у большой зеленой скульптуры в форме вилки. Щелкните на скульптуру и положите в углубление синюю вилку. Повернитесь налево, и вы увидите, как робот-сороконожка открывает дверь синим лазером. Снимите с вашей универсальной отвертки красный фильтр и поставьте синий. Используйте отвертку на темном отверстии справа, и дверь откроется.

Зайдите в открывшийся проход и сядьте в кресло-транспортер. Нажмите на красную кнопку. Вы перенесетесь в одну из пяти станций "метро". Третья станция в данный момент закрыта. Чтобы открыть дверь, вы должны решить очередную головоломку. На трех станциях из пяти находится по двенадцать мониторов. Девять верхних — пусты, а на экранах трех нижних изображены представители земной фауны. Вы должны расположить в девяти верхних мониторах картинки с животными, насекомыми и т.п. в соответствии с историческим временем их существования на Земле. В результате у вас должно получиться следующее.



После этого открывается вход на третью станцию. Отправляйтесь туда и переходите в другое кресло. Нажав на красную кнопку, вы попадете в комнату с желтым переключателем. Теперь, если вы на него нажмете, то сможете перейти через расщелину по мосту, поднявшемуся снизу из пропасти. Нажав на желтый переключатель, выходите в лабиринт и идите в храм насекомых.

От входа поверните налево, пройдите вперед, снова сверните налево и возьмите с пола желтый изумруд. После этого направляйтесь к двери, которая раньше находилась за расщелиной. Зайдя в грот, повернитесь налево и, используя зеленый изумруд, возьмите фотографию О'Тула. Рассмотрите ее. На обратной стороне фотографии вы заметите две цифры. Они варьируются от игры к игре (у меня, например, была цифра 21). Затем повернитесь направо и используйте сине-желтый изумруд, чтобы достать желто-красный камень с пьедестала. Затем щелкните на центральной колонне. Вроде бы, все ясно. Необходимо использовать желто-оранжевый изумруд. Но в том-то и дело, что вы нигде не сможете найти этот камень. Вместо этого возьмите свою универсальную отвертку, снимите с фонаря все фильтры и щелкните им на призме, находящейся на центральной колонне. Если с первого раза у вас ничего не получится — щелкните на стеклышках внизу пьедес-



тала и вращайте его до тех пор, пока призма не отразит свет прямо в углубление для изумруда. Теперь можно взять призму. Выходите из грота. Подойдите к шестиугольной двери в центре комнаты. Вставьте призму в отверстие справа и посветите на нее фонариком. Дверь откроется.

Внутри шестиугольника вам придется решить еще одну цветовую головоломку. Здесь все просто. Передвигая три рукоятки, вам необходимо добиться того, чтобы цвет нижнего квадрата соответствовал цвету верхнего. Вот решение:

Квадрат слева: левый и средний рычаги вниз, правый на s вверх.

Средний квадрат: левый рычаг на s вверх, правый посередине, левый вверху.

Левый квадрат: левый рычаг вверх, средний на s вверх, правый на j вверх.

Когда все станет на свои места, вы услышите звук открывающийся двери.

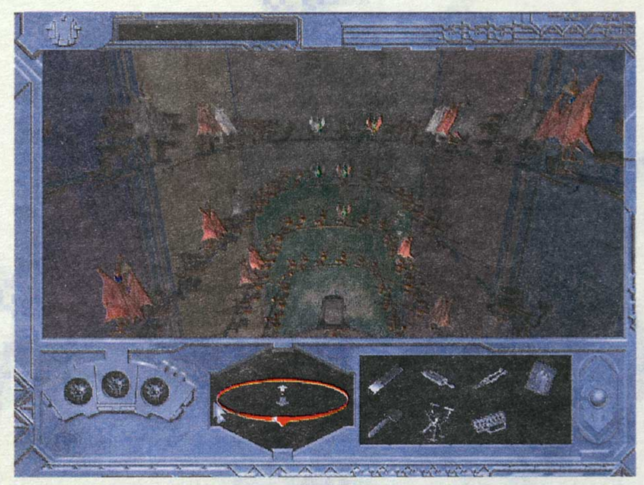
Вернитесь в храм авианов. На правой стороне есть закуток, с огромной позолоченной башней и пятью дверями, расположенными на возвышении. Найдите небольшое отверстие в стене и поместите туда красную вилку. Вы услышите, как сзади вас открывается дверь. Но как до нее добраться? Используйте вилку в отверстии до тех пор, пока передвижной мост не остановится перед открытой дверью. Зайдите туда и возьмите баллон с воздухом. Выходите из комнаты и спускайтесь вниз.

Подойдите к золотой статуе, щелкните на ней и, используя баллон, повалите колонну на пол. Заберитесь по ней наверх и возьмите небольшой стул "чужих". Подойдите к двери в центре зала, по бокам которой стоят две статуи. Повернитесь налево и наденьте статуе авиана обруч на шею. Теперь на стене появился переключатель, открывающий дверь. Повернитесь направо, поставьте стул и, используя его, нажмите выключатель на стене. Дверь откроется. Зайдите внутрь и включите монитор посередине комнаты. Используя ручку слева, найдите символ, изображенный у входа в храм, и нажмите на красную кнопку. После этого откроется дверь в логово авианов. Выйдите из комнаты и сверните направо. Вы увидите летящего авиана. Следуйте за ним, и он покажет вам дорогу к своему убежищу. Подойдите к краю ямы, и авиан выдвинет для вас лестницу. Спускайтесь вниз.

Логово авианов

Когда вы спуститесь на первый уровень логова авианов, то ступени, расположенные выше, исчезнут. Выхода назад нет. (Чтобы вам легче было ориентироваться в этом месте, привожу описание комнат на всех этажах). Северная сторона: первый (верхний) этаж — рубка управления, второй этаж — гнезда авианов, третий этаж — театр, четвертый (нижний) этаж закрыт. Южная сторона: первый этаж закрыт, второй этаж — инкубатор, третий этаж закрыт, четвертый этаж — школьная комната.

Начинаете вы на первом этаже на северной стороне. Спуститесь вниз на второй этаж и идите в большое здание с гнездами авианов. Подойдите к небольшому аппарату, отдаленно напоминающему автомат по продаже газированной воды, и посмотрите, как авиан достает оттуда небольшой кокос. Возьмите кокос из лапы авиана, разрежьте его ножом своей универсальной отвертки и съешьте ложкой одну половинку. Вы сможете увидеть скрытые ультрафиолетовые символы на стенах. Верните вторую половинку кокоса авиану и становитесь на платформу. Вы предстанете перед триумвиратом авианов и получите декодирующий звуковой синтезатор. Развернитесь налево и посмотрите на великолепное зрелище, которое предстанет перед вашими глазами.



Затем лифт доставит вас вниз. Добудьте там еще два кокоса и разрежьте их на половинки. Теперь отправляйтесь в театр. Спуститесь к подмосткам стены и возьмите бочонок с маслом. Пройдите в дверь справа и возьмите со стенда пирамидку. Выходите из театра.

Остановитесь на лестничном проходе третьего этажа, развернитесь лицом к коридору и щелкните в левом нижнем углу на механизме выдвижного моста. Смажьте зеленое колесо маслом из бочонка и покрутите его. Появится мост. Теперь перейдите на другую сторону и идите в школьную комнату. Над главным входом цифрами авианов написан код (11,8,3). Пройдите в центр комнаты и рассмотрите фреску справа. Съешьте кусочек кокоса, и вы сможете разглядеть цифры (6,9,8) в системе счета авианов. Теперь посмотрите на правую фреску и съешьте еще один кусочек кокоса. На стене появится цифровая таблица соответствия чисел Раманов, Людей и Насекомых:

Числа Раманов:	**27**	**4**	**49**	**57**	**9**	**32**
Числа Людей:	**60**	**4**	**8**	**14**	**9**	**17**
Числа Насекомых:	**27**	**4**	**18**	**22**	**23**	**3**

Эти числовые последовательности пригодятся вам в конце игры.

Поднимитесь на первый этаж и войдите в коридор перед рубкой управления. Используйте ваш синтезатор, наберите на нем код (7,2,15) — верхняя левая кнопка обозначает ноль, а правая нижняя пятнадцать. Войдите в рубку и кликните на главном пульте. Дважды щелкните на большой красной рукоятке, чтобы включить третий монитор. Затем наберите на клавиатуре слева код (11,8,3), чтобы на мониторе появилось изображение школьной комнаты. Помните, у авианов абсолютно другая раскладка цифр на клавиатуре 4х4 (1 — левая в верхнем, 13 — левая в нижнем, а 0 — правая клавиша в нижнем ряду). После этого переведите синюю рукоятку слева в крайнее нижнее положение. Теперь вы сможете добраться до вершины подиума в школьной комнате. Выйдите из рубки управления (чтобы



открыть дверь — снова наберите на синтезаторе нужный код). Пройдите в инкубатор авианов. От центра комнаты поверните направо и пройдите два раза вперед. Посмотрите наверх и по прутьям заберитесь в отверстие в стене. Возьмите там веревку с крюком, спускайтесь вниз и идите в школу.

Поднимитесь по лестнице справа на главный подиум, расположенный посередине школьной комнаты. Развернитесь спиной к пульту и прикрепите веревку с крючком к рельсам шахты. Щелкните на веревке и спускайтесь вниз. Пройдите в правый коридор и возьмите пустую чашку. Затем дойдите до конца левого коридора. Вы выйдите к пруду с кислотой. Наполните чашку жидкостью из пруда. Теперь идите к панели посередине комнаты. Полейте на рычаг кислотой, и он очистится от грязи. Щелкните на рычаге. Дважды щелкните на треугольном указателе, затем на красном стопоре справа, и переведите его в вертикальное положение. Нажмите на красную кнопку посередине круга, и вся кислота в пруду исчезнет. После этого возьмите вторую пирамидку со дна резервуара. Вернитесь к веревке и выбирайтесь наверх.

Теперь идите к инкубатору авианов. Обойдите круглую колонну, стоящую в середине комнаты. Щелкните на отверстие внизу позади колонны. Вставьте туда сначала пирамидку из театра, а потом пирамидку из пруда. Вы получите кодовую карточку. Снова идите к рубке управления и войдите в нее, используя тот же самый код (7,2,15). Над лифтом справа вы заметите код авианов (9,14,7). Войдите в лифт и проиграйте код на своем синтезаторе. Вы поднимитесь на второй этаж рубки. Повернитесь налево и вставьте кодовую карточку в контрольную панель. После этого введите код на клавиатуре (6,9,8). Теперь выдвинулись верхние ступени лестницы, и вы сможете выйти из логова авианов. Спускайтесь вниз на лифте, выходите в центральный коридор и поднимайтесь наверх.

Здесь вас встретит Вейкфильд. Он расскажет вам о бомбе, заложенной в Раму, которая взорвется через шесть часов. Чтобы найти механизм бомбы, он даст вам в помощь второго лилипута-гида. Теперь у вас осталось очень мало времени.



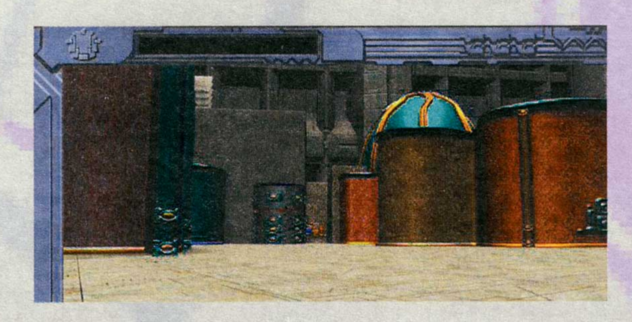
Логово насекомых

После разговора с Вейкфильдом отправляйтесь в храм насекомых. От входа в храм идите вперед / влево / три раза вперед / направо / вперед / налево и щелкните на пульт сбоку двери. Поместите в верхнее отверстие иконку с изображением насекомого, а в нижнее — пирамидку из театра. Войдите в открывшийся проход, спуститесь вниз, до красного ковра, повернитесь три раза направо и сделайте пять шагов вперед. Щелкните на двери (не на замке!) и пустите в щель лилипута. Он принесет камень-ключ. Возьмите слева три информационных куба от Сабатини. Повернитесь лицом к пульту управления и нажмите на третью белую клавишу слева. Развернитесь и щелкните на шкафчик сзади вас. Откройте его изумрудом и заберите из углублений все ключи-камни. Пройдите в открывшийся проход и в конце его откройте вторую дверь драгоценным камнем. Наступите на красный ковер посредине комнаты и поглядите вверх.

На потолке изображен двойной круг с цветными символами. На нем зашифрован код для спуска на второй этаж. Как им пользоваться? Белый цвет выступает в роли стрелки. Если белый цвет внешнего круга находится в положение "полпятого" (по аналогии с часовым циферблатом), то первая цифра 8, если на "шести", то первая цифра 16, если на "полвосьмого", то 24, и т.д. То же самое относится и ко внутреннему кругу, но здесь, соответственно, будет 1, 2, 3 и т.д. Теперь сложите первую и вторую цифру, и вы получите нужный код. Запомните его.

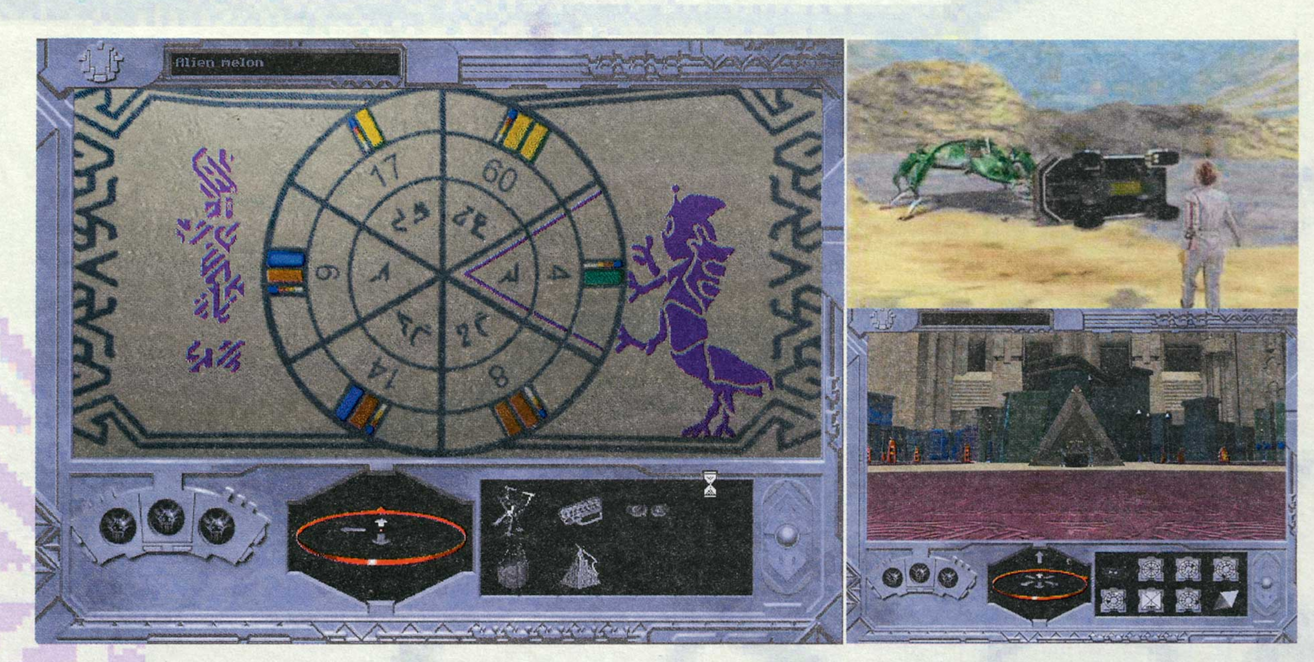
Повернитесь два раза налево. Подойдите к двери и откройте ее цветным изумрудом. Пройдите шесть раз вперед, повернитесь направо и щелкните на пульте управления. Затем щелкните на синей кнопке внизу и подсветите необходимое количество красных полосок, соответствующее числу вашего кода. Снова щелкните на синей кнопке. Теперь изображение справа должно соответствовать тому, что вы видели на потолке. Откройте дверь слева от вас, подойдите к яме и опускайтесь на второй этаж.

Спустившись вниз, пройдите направо. Наступите на красную плиту, повернитесь направо и щелкните на карте на стене. Нажмите красную кнопку. Затем поглядите вверх и узнайте цветовой код для нижнего этажа. Вернитесь назад и введите его на



панели у стены. Затем повернитесь направо, пройдите вперед, посмотрите направо, и вы увидите золотое распятие О'Тула. Поднимитесь наверх и направляйтесь к двери по левую сторону (она открывается сине-фиолетовым камнем). Пройдите вперед / направо / вперед. Здесь вы увидите все, что осталось от Такагиши, а также найдете его фотографию. Идите к закрытой двери на другой стороне комнаты и откройте ее красно-оранжевым изумрудом. В комнате вы найдете учителя-осьминога. Он покажет вам цифру семь. Щелкните на верхнем левом углу цветной башни и поверните ее, а затем на втором





снизу, светло–пурпурном секторе. Учитель подарит вам карточку О'Тула. Прежде чем выходить из этой комнаты, возьмите цифровую карту О'Тула и комок еды из тарелки осьминога.

Доберитесь до нижнего уровня по колодцам–туннелям и найдите станцию "метро". Положите комок еды в углубление рядом с креслом. После этого посадите туда лилипута. Переключитесь на его обзор, возьмите еду и щелкните на белую кнопку. Вы увидите, как осьминог украдет у вас кусочек еды. Повернитесь налево и возьмите ручной лазер, торчащий в стене. Повернитесь направо и положите комок еды в светящуюся тарелку справа. После того, как осьминог примется за еду, возьмите карточку–идентификатор О'Тула. Вернитесь в кресло–транспортер и, чтобы возвратиться к начальной станции, используйте карточку. Поднимайтесь вверх, выходите из логова насекомых и по лабиринту идите в храм людей.

Окончание игры

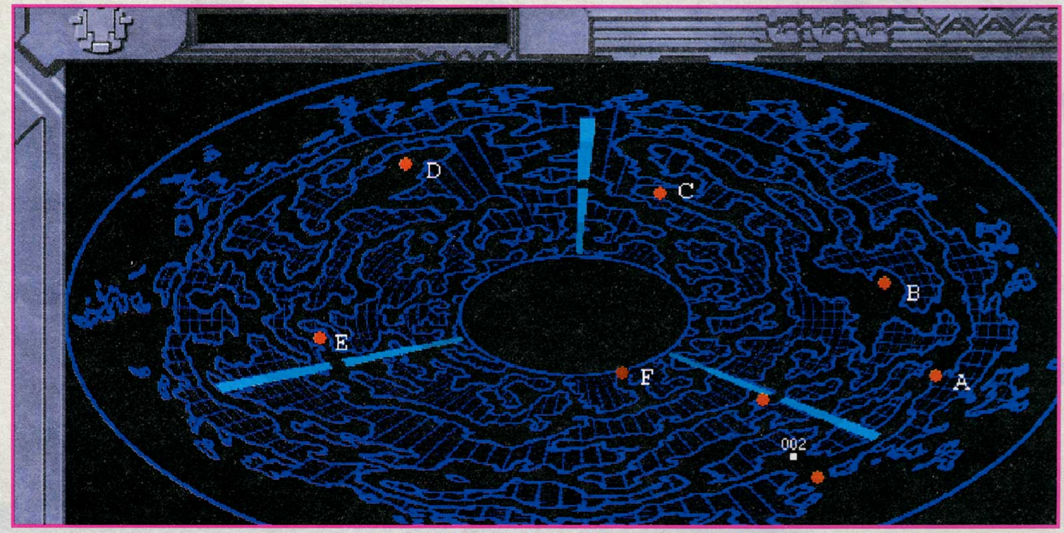
Подойдите к той двери, которая раньше находилась за расщелиной. Вставьте в отверстие справа иконку с изображением человека и пирамидку из пруда. Войдите внутрь и решите простую головоломку, повернув внутреннее колесо три раза, среднее — один и внешнее — четыре. Войдите внутрь и, используя робот–кран, поднимите вверх робота–охранника. Подойдите к бомбе.

Код к бомбе состоит из 20–ти цифр: первые четыре цифры — первое четырехзначное число из цифровой карты О'Тула, вторые четыре цифры — x–ный элемент в цифровой карте О'Тула (x — номер сзади фотографии О'Тула; у меня x=21, я взял 21–й элемент), третье и четвертое числа из четырех цифр вы можете узнать с карточки–идентификатора, последние четыре цифры — последнее четырехзначное число из цифровой карты О'Тула.

Поздравляем. Отныне Rama может быть записана в архив пройденных вами квестов.

Валерий Малашин и Игорь Власов





Star Control 3: ЭТАПЫ ПОКОРЕНИЯ ПРОСТРАНСТВА



гру можно пройти множеством различных способов и, возможно, предложенный нами не является самым эффективным. Но можем вас заверить, что этот Solution работает, и с помощью него вы легко доберетесь до финала игры.





Подождите, пока система Picus исчезнет, и затем перелетите туда. На Astarte 1 вы можете поговорить с Syreen насчет Orz. Летите к Izanagi 5, и поговорите с Vyro–Ingo. Они пока что не хотят присоединяться к вам.

Летите к Typhon 3, и поговорите с Harika. Они также не хотят присоединяться.

Летите к Enkidu 7, и поговорите с Claircontlar. На Enkidu 4C вы можете взять conc rock. Вы можете дать его Claircontlar, но они также не хотят помогать вам.

Летите к Argus 5, и поговорите с K'tang.

Летите к Cerberus, и поговорите с Doogs. Замечание: есть несколько колоний Doog, на любой из них вы получите одинаковый результат.

Летите к Anshar 3. Приготовьтесь сразиться с Exquivans. Поговорите с ними после этого.

ПОИСК ЧЛЕНОВ LEAGUE

Летите к Helios 3 и переговорите с командиром базы. Затем летите к Helios 4 и сразитесь с Daktaklakpak. Возьмите там артефакт.

Летите к Goshen 4, и поговорите с Spathi.

Летите к Astarte 1, и поговорите с Syreen.

Летите к Salacia 2, и поговорите с Vux.

Летите к Janus 8, и поговорите с Mycon.

Летите к Arcadia 6, и поговорите с Pkunk.

Летите к Formalhaut 5, и поговорите с Utwig.

Летите к Velpunia 6, и поговорите с Ur–quan.

Летите к Hypnus 2, и поговорите с Chmmr.

После сообщения об открытии Quasi–space портала летите к Nyx 1, и войдите в этот портал. Там вы встретите Orz. Летите к Muhlifain 7 — планете Orz.

ИССЛЕДОВАНИЕ КОСМОСА

Вы будете получать сообщения о тревоге с Janus 8 в концах ––1––началах ––2 дней. Три раза вы должны прилететь на Janus 8 и уничтожить корабли Vux. Убедитесь, что вы взяли Ebon Hinge на Muhilifain 2.

Подождите некоторое время, пока не исчезнет система Eltanin. Приготовьтесь к длительной битве!

Получив сообщение о тревоге с Goshen 4, поговорите со Spathi.

Летите к Janus 8. Поговорите с Mycon насчет deep children. Разговор произойдет после сообщения о Mycon (должно пройти некоторое время). Летите к Janus 1 и поговорите с deep child. Затем снова поговорите с Mycon. Они выйдут из лиги, поэтому используйте корабль Deep Child для основания новой колонии.

Летите к Formalhaut 5. Utwig потеряли их Ultron (должно пройти время).

Когда Spathi покинут лигу, летите к Goshen 4. Угрожайте им нападением.

Они скажут вам много секретов — главное, почаще спрашивайте их: "Got any hot tips?"

Летите к Salacia 2. Поговорите с Vux насчет Ultron.

Летите к Argus 5, и поговорите с K'tang, чтобы узнать новую информацию.

Летите к Zosma 6, и поговорите с XChaggers.

Летите к Arcadia 6, и спросите Pkunk насчет Ultron.

Летите к Erato 6, и отнимите Ultron у Vux.

Летите к Salacia 2, и поговорите с Vux снова.

Облетите миры Doog, и купите их колонии. После этого поговорите с Doogs, и возьмите Anti–matter Containment Grid.

После создания XChagger Serum летите к Typhon 6, но не отдавайте Harika Serum, а возьмите у них Comatose Harika. Летите к Zosma 6, и возьмите Ship Hives у XChaggers.

После создания XChagger Absorber летите к Typhon 6 и Gienah 1, и вылечите болезнь Harika.

После того, как Chmmr будут раздроблены (но не вами), летите к Hypnus 2.

Летите к Astarte 1, и попросите Syreen оживить Chenjesu.

Летите к Arcadia 6, и спросите Pkunk насчет потерянных частей Ultron.

Летите к Nebusta 1 и возьмите часть Ultron. Другую часть возьмите на Caduceus 4, затем летите к Spathi и возьмите у них третью часть. Используйте их для ремонта Ultron. Отдайте Ultron Utwig — они обнаружат, что он все еще сломан.

Спросите Harika насчет Owa. Летите к Calypso 1 и поговорите с кораблем Owa.

Летите к Mnemosyne 1 и возьмите Anti–matter Scoop.

Подождите, пока пропадет система Tyche. Слетайте туда и поговорите с Orz.

Когда Syreen пришлют вам сигнал тревоги, летите к Astarte 1 и узнайте о плохом положении Pkunk. Летите к Arcadia 6 и поговорите с Pkunk. Летите к Anshar 3, и поговорите с Exquivans. Подождите пока ваша команда выяснит причину сумасшествия Pkunk, и еще раз поговорите с Exquivans. Летите к Astarte 1, и попросите Syreen лишить разума исследовательскую группу.

Anshar 3. Летите к Anshar 3, и исследуйте планету. Летите к Arcadia 6, и проверьте Pkunk снова. Летите к Anshar 3, и узнайте у Exquivans информацию о Claircontlar.

После того, как Vux будут уличены в предательстве, летите к Salacia 2 и исключите их из лиги.

Когда откроют новый Q–Space портал, летите к Azazel, и используйте портал. Сразитесь с Lk, затем летите к Haven и поговорите с Lk.

Летите к Antaeus 1, и захватите Red Spiral Rail. Затем вернитесь к Q–Space G и отдайте его Lk.

Возьмите conc rock с Enkidu 4C, если у вас его еще нет, и покажите его Lk.

Летите к Enkidu 7, и угрожайте Claircontlar разбить Conc Rock. Заставьте их полететь за вами на Enkidu 4C, затем вернитесь и узнайте у них информацию.

Когда вы получите сообщение от Ploxis, летите к Calliope 2. Подождите прибытия Ploxis и поговорите с ними. Не присоединяйтесь к ним, как бы они вас не уговаривали.

После сообщения Arilou насчет Vyro–Ingo, летите к Izanagi 5, и договоритесь о союзе с Vyro–Ingo. После некоторого времени вы









STAR CONTROL 3

получите модель ДНК Vyro–Ingo. Покажите эту ДНК Lk. Они дадут вам информацию о ней. Вернитесь на Izanagi 5, и поговорите с Vyro–Ingo насчет ДНК. Подождите некоторое время (чтобы ученые разобрались с ДНК). Летите к Lk, и спросите их, как объединить две ДНК. Соедините их, и покажите результат Vyro–Ingo. Возьмите несколько их кораблей и летите к Salacia. Выберите корабль Vyro–Ingo и пошлите его к Salacia 2. Две расы объединятся вместе.



Летите к Salacia 2 и поговорите с новыми Vux. Примите их назад в лигу, а они дадут вам потерянную часть Ultron. Почините Ultron и отвезите его на Formalhaut 5.

Летите к Goshen 4, и поговорите со Spathi насчет Mmrnmhrm.

Летите к Mnemosyne 1, и возьмите Anti–matter Explorer у Owa.

Облетите все 9 радужных миров, и используйте Anti–matter Scoop, чтобы собрать Anti–matter в Anti–matter Containment Grid. Соберите все артефакты, которые обнаружите на них. Вы найдете Mother Ark.

Летите к Zosma 6, и попросите XChagger починить Mother Ark.

Возьмите Sun Device у Lk. Летите к Hypnus 2, и восстановите Chmmr. Они скажут вам координаты Highpoint.

Найдите корабль Daktaklakpak и поговорите с ним. Обменяйте имя Eternal Ones на Variance Key.

Летите к Begregren 2. Подождите сообщения о внешнем виде Precursor.

Летите к Zosma 6, и попросите XChagger дать вам Ortog.

Летите к Begregren 2, и используйте Variance key. Поговорите с Precursor. После разговора вы получите Deflector и Sentience Notation Device. Вы можете отдать Deflector Lk.

Летите к Anshar 3, Exquivans присоединятся к вам.

Летите к Janus 8, и с помощью Plasma Regroover восстановите Mycon.

Найдите Daktaklakpak, и обменяйтесь на информацию о K'tang. Поменяйте имя Enernal Ones на ракету.

Летите к Argus 5, и используйте missle. K'tang присоединятся к вам.

Летите к Pauguk 4, и возьмите корабли Ploxis.

Подождите появления системы Xipe, и в Q–space портале возьмите замороженных повстанцев Ploxis и Sentience Collator. Оживите Ploxis, используя их корабли.

Летите к Highpoint 1, и выбросите Anti–matter Containment Grid. Сразитесь с главным кораблем Ploxis.

Подождите, пока Orz не покинут лигу. Будьте готовы сразиться с ними.

Подождите появления Arilou и поговорите с ними. Не соглашайтесь с ними улететь.

Когда вы получите сообщение от Spathi, летите к Goshen 4 и примите их назад в лигу.

Подождите в Highpoint появления Heralds. Приготовьтесь к долгому и тяжелому сражению. В результате вы получите Sentience Threasher.

Соедините Theasher, Collator, Notation Device и Ebon Hinge. Облетите 13 колоний разных рас и попросите их дать вам Sentience. Вернитесь к Highpoint 7, и используйте Sentient Energy Collector.

И все.

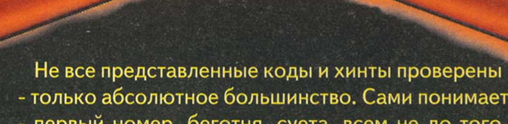
Поздравляем, вы прошли Star Control 3!

Сергей Дрегалин



CRACKS-SECRETS-HINTS-CHEATS





Не все представленные коды и хинты проверены - только абсолютное большинство. Сами понимаете - первый номер, беготня, суета, всем не до того... На втором номере редакция "Навигатора" клятвенным образом клянется в нижеследующей клятве:

а) Проверить не одно лишь абсолютное большинство кодов и хинтов, но также и остающееся абсолютное меньшинство;

б) Рассортировать всю эту радость по разделам: Cheats, Hints, Secrets и Cracks, причем сделать так, чтобы каждый раздел содержал вполне увесистый объем информации;

в) Как следствие пункта Б, расширить раздел Cracks (в том числе и путем внутриредакционного вскрытия программных кодов игр), а заодно рассказать в двух словах о том, как пользоваться программами типа Disk Editor, без которых вы многого не навскрываете.

С клятвенным уважением, Редакция

P.S. Если кто обнаружит какие-нибудь нестандартные коды, или вскроет/крякнет чего-нибудь в домашних условиях (с помощью отвертки, гаечного ключа или паяльника) - можете рискнуть и послать это дело в "Навигатор" (паяльник присылать необязательно - своих хватает). А мы можем рискнуть и опубликовать. В чем и клянемся - как обычно, клятвенным образом.

Albion

Оказавшись на планете *Iskai*, посетите врачевательницу. Начните разговаривать с ней, и сразу же оборвите разговор. В большинстве случаев вам будет сделан презент в виде ***Blue Magic Potion***, стоимостью **16.6 золотых монет.** Повторяйте эту уловку сколь угодно много раз.

Bedlam

Неуязвимость: В Основном Меню измените имя игрока на ***"GOD"*** (заглавными). После этого начните новую игру или загрузите сохраненную. Имя игрока в сохраненной игре также должно быть ***GOD***. В результате вы приобретете неуязвимость, но при этом вам придется менять имя игрока на ***GOD*** при каждом запуске игры.

Chaos Overlords

Введите в качестве имени в начале новой игры:

SMGHUBBLE - Видеть все группировки во всех секторах

SMGKICKASS - Пять полностью экипированных *ground zeroes*

SMGMILD - Полное восстановление жизни для всех "крыс"

Command&Conquer

В шестнадцатиричном редакторе:

Загрузите в редактор файл с сохраненной игрой (**savegame.xxx**). Осуществите поиск слова **COMPUTER**. Пятью рядами выше этого слова в конце ряда стоит **00**, еще одним рядом ниже есть семь пар **00**. Замените в этой семерке вторую пару нулей на **01**. По идее, таким образом вы должны решить проблему с финансами.

Command&Conquer – Covert Operations

BLASTUM - Неограниченное количество войск

ZESIR - Неуязвимые войска

BIGREEN - Неограниченное количество кредитов

ПОДКЛЮЧЕНИЕ ДИНОЗАВРОВ

Вставьте диск с миссиями C&C в CD-ROM дисковод и запустите игру с параметром: **C&C funpark**

Начните новую игру за GDI или NOD. И против танков и пехоты выступят тиранозавры...



CHEATS





Daggerfall

Первой буквой в названии специального заклинания поставьте **"$"**. При применении такого заклинания будет расходоваться всего лишь четверть стандартного количества магии.

Если первой буквой будет **"!"**, вы сможете один раз в день применять его, не расходуя магию вообще.

Если вы вошли в очередное подземелье и обнаружили некое сокровище - возьмите его и сразу выйдите обратно. Сокровище вновь возникнет на прежнем месте.

Если вы обнаружили сокровище в доме или таверне - прихватите его и сохраните игру. Загрузите игру заново - сокровище окажется на прежнем месте.

Heroes of Might and Magic II



Для открытия карты введите **8675309.**

Deadlock

Нажмите одновременно **<Ctrl>** *и* **<F1>**. *После этого можете применить следующие коды:*

MAKE IT SO - 5000 кредитов и 100 единиц каждого ресурса на каждой из ваших территорий
FRODO - Завершить исследование текущего проекта
GHOTI - Максимальная населенность всех ваших территорий
TOUCHE - Позволяет просмотреть все видеовставки игры

Death Rally

Введите во время игры:

DRUB - Неуязвимость
DREAD - Неограниченное количество боеприпасов
DRAG - Неограниченный турбо-режим
DRINK - Ракетное топливо

В Основном Меню:

DROP - Снизить результат на 10 очков
DROOL - Получить $500000
DRAW - Получить $1000
DRIVE - Улучшить результат на 10 очков (только для полной версии)

Master of Orion II

Вводите приведенные ниже коды при нажатой клавише **<Alt>**

EINSTEIN - Все технологии
MOOLA - 1,000 BC
MENLO - Позволяет получить роботов-шахтеров
ISEEALL - Показать все планеты и всех игроков. Применять с соблюдением предосторожностей - можно изменить статистические показатели вашей расы
Score - Позволяет узнать рейтинг текущей игры

Master of Orion

<Alt> Galaxy - Разведка всей галактики
<Alt> Moola - При вводе в экране планеты дает 100bc

Mechwarrior II: Ghost Bear's Legacy

Нажмите одновременно комбинацию клавиш **CTRL+ALT+SHIFT**. *Удерживая клавиши нажатыми, введите:*

CLARK - Инфракрасное видение
KENT - Неуязвимость
KABOOM - Взрывает ваших противников, а заодно - и вас, если вы предварительно не применили код неуязвимости

Gender Wars

Сохраните игру под именем:

BUY A PLAYSTATION - Неуязвимость, полная энергия и неограниченный боезапас
WORLD OF FISH - Возможность выбора уровня. В экране опций выберите *QUIT TO TITLE*, начните новую игру, выберите пол и действуйте в соответствии с указаниями на экране



CRACKS-SECRETS-HINTS-CHEATS



Mechwarrior II: The Mercenaries

SUPERFUNKICALIFRAGISEXY
- Неуязвимость On/Off

ISEENFIREANDISEENRAIN
- Нескончаемый боезапас On/Off

OOOHHHLLLAAALLLAAA
- Инфракрасное сопровождение цели On/Off

ITSDABOMBINMYBEAUTIFULBALLOON
- Установить прыжковые двигатели

TIKRULESLIKETHECOMSTARBABY
- Успешное завершение миссии

ONTIMEEVERYTIME
- Компрессия времени On/Off

BUBBLEBOY
- Ограничительные сферы On/Off

CRAZYSEXYCOOL
- Неограниченность прыжков On/Off

BEHOLDMYGLORY
- Режим "всевидящего глаза" On/Off

ANTIJOLT - Экспансия времени On/Off

FLASHYFLASHY
- Автогруппирование On/Off

WALKTHISWAY
- Наводящей прицел On/Off



MegaRace 2

SPEED - Скоростные качества автомобиля улушатся

MONEY - Получить 99999 монеть (чтобы сработало - начните новую игру)

MAP - Во время ралли видеть карту трассы

CHEAT - Активирование кодов (но без особой необходимости)

DEBUG - Введите код, во время ралли нажмите **O** - машина преобразится, для возврата в нормальное состояние - нажмите **I**

TESTPRIZE - Тестирование экрана награждения (выход - перезагрузкой)

NOLANCE - После этого кода Lance Boyle перестанет вас донимать

GAME - Пропуск вводной анимации и переход в Основное Меню

Pray for Death

На экране титров введите:

MEETTHEGUYS - Сыграйте игру внутри игры. Если победите - в игре могут появиться дополнительные возможности

SENDMEFASTER - Ускорение игры

NEEDNOBATTERIES - Взгляните, на что способен Reaper, если рядом нет живых противников...

TOONSOUND - Звук приобретает мультяшную окраску

Shattered Steel

Во время игры нажмите **ENTER**, *введите код чита - он должен появиться в левом углу экрана, после этого нажмите* **ENTER** *еще раз:*

CHERNOBYL - Атомный взрыв

RAGNAROK - Катапультирование

HENCHMAN - Создать крутого робота-спутника

KICKSOMEBUTT - Тяжелый лазер / 64 pack rockets

BLIPPLEBLOOPS - Скорострельный лазер

NUMBERCHANGER - Мины

CAPONE - Дополнительная поддержка

DOGAN - 120мм пушка

SkyNET

Для разрешения приведенных кодов, не отпуская **<ALT>**, *нажмите "\".*

GARBLE - Искажение вводимых кодов On/Off

SUPERUZI - Получить Super UZI

ICANTSEE - Вывести экран обзора

WHOAMI - Показать ваше имя

COUNTERS - Показать текущие координаты

VERSION - Показать номер версии

HELLO - Выдается надпись "Hello?"

ILLBEBACK - Перейти на следующий уровень (окончание текущей миссии)

ARNOLD - Полное вооружение

War Wind

Для входа в режим ввода кодов нажмите **ENTER**.

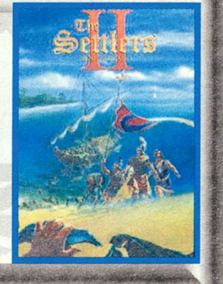
!the sun also rises - Отключение тумана войны

!golden boy - 5000 кредитов



CHEATS · HINTS · SECRETS · CRACKS

Settlers 2



Во время игры введите **THUNDER**, *после этого можете ввести следующие коды:*

<Alt> <F7> - Полностью открыть карту

От **<Alt> <1>** до **<Alt> <6>** - Изменение скорости игры

Worms: Reinforcements

Коды уровней:

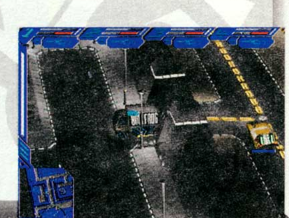
2. OHSOEASY
3. UNCHAINS
4. BJORNPOP
5. DODGEMAX
6. STARTURN
7. HEYGEOFF
8. REZDOGGY
9. HIGHKICK
10. LONG AGO
11. HEY JOHN
12. SATANICS
13. NEARDEAD
14. SCUMBAGZ
15. GOOD BYE
16. TRUTHOUT
17. 17THKIND
18. GOGOGOGO
19. PIGSPACE
20. TRUMPTON
21. PARANOID
22. MIXTURES
23. VERY MAD
24. INSANITY
25. GREATGIG

Syndicate Wars

Простейший способ прохождения сложнейших миссий:

Нажмите **ALT+C** - и миссия позади

Если хотите просмотреть победную анимацию - нажмите клавишу пробела



Wages of War

Огневая поддержка:

Удерживая нажатой **"2"**, щелкните мышкой на карте (желательно - подальше от своих наемников). По указанному вами участку местности будет нанесен артиллерийский удар. Даже в том случае, если огневая поддержка артиллерией для этой миссии не предусмотрена.

Time Commando

Коды для первых четырех миров:

Войдите в меню **"Start Code"**.

Сложность игры : **Easy**

Уровень 1: код не нужен
Уровень 2: **DMAKDJMF**
Уровень 3: **HMPSTWIF**
Уровень 4: **JQMSZZIHV**

Сложность игры : **Regular**

Уровень 1: **MIDLZGGE**
Уровень 2: **BCJAKKFY**
Уровень 3: **FCYIAYBZ**
Уровень 4: **HLVIGBBQ**

Сложность игры : **Hard**

Уровень 1: **SOIDOLGNK**
Уровень 2: **TFJSVJMC**
Уровень 3: **XFYAMXIE**
Уровень 4: **ZOVASAIV**

LEVEL	CODE
Ancient Rome	**UDELWYHA**
Japan	**MNNBYWDX**
Medivial Europe	**GTTNCYBT**
Conquistadores	**DHQSSFIK**
Wild West	**IPNRWRJK**
Modern Warfare	**NVJLKDHJ**
Future	**MHZHWPFC**
Beyond Time	**NJZQGADH**
Extra Level	**COMMANDO**

Screamer II

Приведенные ниже коды позволят вам пользоваться бонусовыми авто (для каждой команды - своя машинка), промчаться по бонусовой трассе, а также - получить доступ на любой уровень соревнований:

MRTRK / TACAR / TBCAR / TCCAR / TDCAR / CHMPA

Strife

GPS - Посмотреть координаты
SPIN - Сменить музыкальную тему
OMNIPOTENT - Режим Бога
BOOMSTIX - Полное вооружение
JIMMY - Все ключи
PUMPUP - Восстановление силы
GRIPPER - Отключение скольжения
ELVIS - Прохождение сквозь стены
RIFT ## - Перейти на уровень 01 - 32
STONECOLD - Уничтожить всех противников на уровне
DONNYTRUMP - Получить 300 золотых монет
LEGO - Получить еще один Sigil Piece



На тему "Звездных войн", помимо игровой и кинопродукции, существует немало комиксов, изданных книг и рассказов. Данный рассказ взят со "звездного" интернетовского сайта LucasArts. Перевод с английского и художественная обработка выполнены редакцией "Навигатора".

Здесь мог бы быть и ваш рассказ. Творите с помощью ручки или клавиатуры и шлите в "Навигатор" — и если ваше произведение окажется достойным того, чтобы его прочли другие, то можете не сомневаться в том, что оно появится на страницах журнала.

А можете попробовать написать продолжение к рассказу — подобное будет приветствоваться вдвойне.



ДЕНЬ ОХОТНИКА

Я пишу этот рассказ не ради славы, и не ради тщеславия. Я пишу его, скорее всего, для себя, чтобы систематизировать свои впечатления, потому как я сам едва в состоянии поверить в произошедшее. Можете мне верить, можете не верить, как вам будет угодно. Я же расскажу о том, что случилось, и уж вам решать, было так в действительности, или эта история — плод воображения автора.

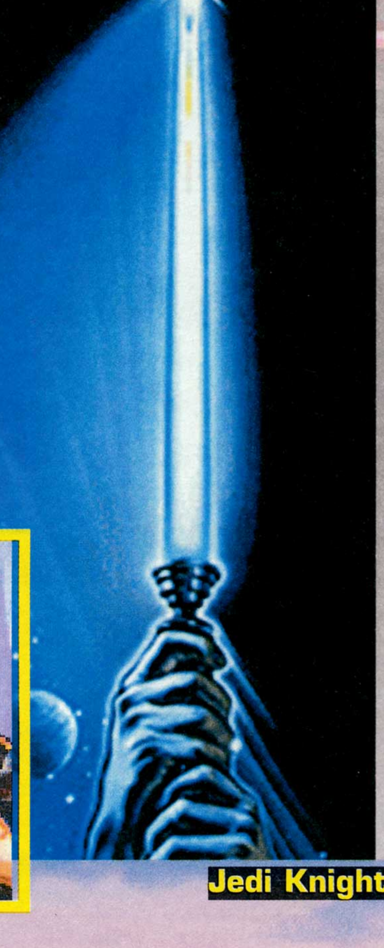
Я живу в системе трех солнц Ариуса на планете Борру. Занимаюсь тем, что выращиваю бакту. Не бог весть какой шикарный и выгодный, но вполне подходящий бизнес. Этот мир нестабилен, всегда происходят сражения, всегда есть раненые, и всегда есть потребность в средствах лечения. Такова моя жизнь, а также жизнь моей жены и двух сыновей, Марика и Джанилла.

В один прекрасный день я летел на своем флайере в Мат Матра — главный рынок планеты. Я направлялся туда, чтобы забрать наши недельные запасы продовольствия и запасные части. Внезапно меня ослепил сильный свет. Что-то сильно ударило в кормовой двигатель, и флайер потерял управление; было счастьем, что я сумел совершить посадку на поляне в мандоровом лесу, на расстоянии около десяти километров от города-рынка.

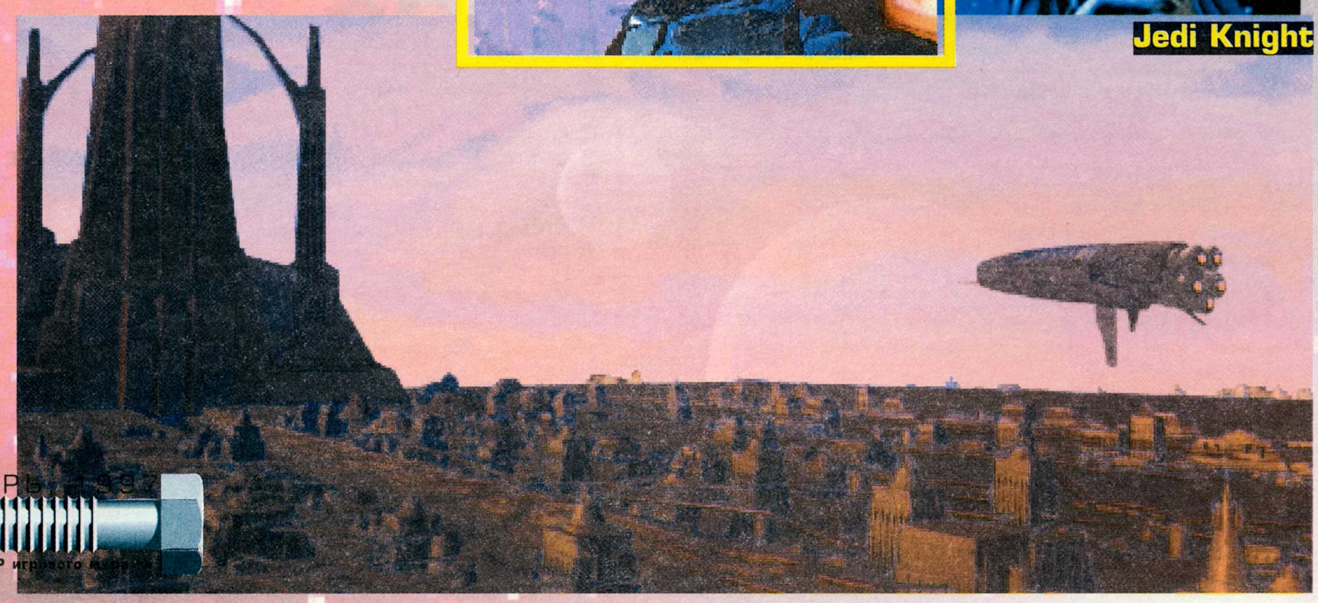


Я вылез из люка и принялся осматривать флайер в поисках неисправности. Над горизонтом всходило третье солнце — Ароул. В течение часа все три солнца равномерно распределятся на небе, не оставляя на пейзаже ни





Jedi Knight



STORIES





Shadow of the Empire

клочка тени. Такое явление происходит раз в месяц, когда планета подкатывается к соответствующей точке на орбите. В ярком ослепительном свете горы и озера приобретают зловещий двухмерный вид. Но насладиться зрелищем мне было не суждено — потому как обнаружилась причина постигшей меня катастрофы.

На поляну садился средних размеров космический штурмовик. Диковинный, зловещего вида корабль. Подработав маневровыми движками, он плавно опустился в поднятое тормозящими турбинами облако пыли и застыл. Мои ноги словно бы налились свинцом, попытка спасаться бегством показалась бессмысленной, и решение встретить угрозу лицом к лицу не было результатом бесшабашной храбрости. Впрочем, я успел сообразить, что если б пилот штурмовика хотел меня уничтожить, он вряд ли стал бы ограничиваться порчей двигателей моего флайера.

С грохотом откинулся находившийся в задней части корабля люк, и из него, пошатываясь, выбрался пилот; бок его бронекостюма был похож на одну сплошную рану. Скрипучий, усиленный динамиками шлема голос произнес: “Я был вынужден остановить тебя. Помоги мне...”

Сказав это, он потерял сознание и эффектно упал на землю. Часть моего “я” немилосердно возжелала оставить этого подбившего меня подонка подыхать. Но, всю жизнь помогая лечить людей, я не мог допустить, чтобы на моей душе остался лежать такой груз, как смерть этого непонятного гуманоида.

Очевидно, что он был охотником по найму, за плату выслеживавшим и убивавшим других. Об этом свидетельствовал навешанный на нем впечатляющего вида арсенал, включавший повешенный за спину ракетомет. На голове красовался шлем, оснащенный сложнейшим устройством наведения на цель. Дорогостоящий, но устаревший бронекостюм отливал синевой; если не ошибаюсь, такие бронекостюмы появились еще во время войны клонов. Да, без сомнения, то не был обычный мирянин, направлявшийся на рынок за покупками.

Мой флайер был выведен из строя. Затаскивая охотника обратно в его же корабль, я смог получше разглядеть подкосившие его раны: бок и левая нога охотника были в нескольких местах прожарены бластерными лучами.

Пробравшись в кабину, я проверил пульт управления. Хороший корабль, и не слишком сложный для новичка. Проблем со взлетом не возникло — через пару минут мы уже полным ходом неслись к моему дому.

Мне удалось связаться с женой, я попросил ее приготовить бактовую ванну, а когда она попыталась засыпать меня вопросами — отключил связь.

Если в глазах встречающей нас жены читалось откровенное беспокойство, то сыновья выглядели возбужденными сверх всякой меры.

Я открыл люк, Марк и Джанилл перенесли охотника в наш дом и уложили возле примитивного медицинского дроида. Последний не являл собой ничего особенного — его скорее можно было причислить к диагностическим приборам, чем к киборгам.

Когда я попытался снять шлем с головы охотника, тот схватил меня за руку. “Не надо”, — с трудом выдавил он. Однако, к этому моменту я уже был достаточно раздражен. “Послушай, ты испортил мне корабль, чуть не убил меня самого, нуждаешься в



медицинской помощи и, в то же время, ты против того, чтобы я взглянул на твою физиономию? Как хочешь. Оставайся лежать здесь, исходи кровью."

Я не мог видеть его глаза, но ледяной взгляд я почувствовал. А затем он уступил, но кивнул в сторону моей семьи и прохрипел: "Они должны уйти".

Я сделал знак домашним, и они неохотно ретировались. Повернувшись к охотнику, я спросил: "Как тебя зовут, друг?"

Ответа не последовало. Я пожал плечами и занялся застежками шлема. Стаскивая шлем с головы охотника, я волновался, чувствуя, что увижу нечто крайне необычное... Никогда не смогу забыть того, что открылось моим глазам. Ни через миллионы лет, которые мне вряд ли грозит прожить, ни после миллионов кошмарных снов, которые у меня есть все шансы увидеть. Если я попытаюсь описать его лицо, вы никогда не сможете понять, что я хочу сказать, и тем более никогда не сможете поверить сказанному. Но в одном я уверен — даже если я никогда больше не увижу это лицо — все равно это будет слишком скоро.

Я осторожно снял другие части бронекостюма, стараясь не касаться мириадов крохотных переключателей и кнопок, которыми его руки и кисти были буквально усыпаны. Зная о роде его занятий, я прекрасно сознавал возможные последствия неосторожного обращения с этими "мелочами". С помощью медицинского дроида я поместил охотника в приготовленную ванну и предоставил бакте вершить чудеса. Пациенту предстояло провести в ванне несколько часов, и я решил оставить его одного.

Домашние атаковали меня вопросами.

"Стоп! Я все вам расскажу позже, если будет кому рассказывать. А теперь вам нужно немедленно отсюда уехать".

Игнорируя возражения, я отвел их к транспортному флайеру — обычно мы перевозили в нем бакту, и проследил за отлетом. Они согласились провести одну ночь в гостинице у моего брата в Ман Матре. За то время, пока транспортник отрывался от земли и уменьшался до размеров исчезающей в глубинах неба черной точки, я окончательно убедил себя в том, что если я хочу когда-нибудь увидеть мою семью снова, мне нужно держать ухо востро. Прихватив лазерное ружье (не предмет повседневной необходимости, но залог "спокойствия очага", как называла ружье жена), я проверил зарядное устройство и направился обратно к бактовой ванне.

Я взял ванну на прицел. Я не вправе рисковать своей семьей, и нажать на гашетку — лучший выход из сложившейся ситуации. Но в то же мгновение я понял, что ни при каких обстоятельствах не смогу этого сделать. Увы, все складывалось несколько не так, как я себе представлял. Он беспомощно плавал в бакте.

Но в то же время что-то было не так. Он вернул себе превосходную физическую форму, и я вновь остро ощутил, насколько он непохож на других — от него исходила завораживающая ледяная волна готовности сеять смерть. До сих пор не могу понять, что помешало мне нажать на курок — жалость или страх?

Что ж, если убить его я не смог, то по крайней мере можно было попробовать узнать, кто он. Я отправился к его кораблю и вторично ступил на борт, но в этот раз куда как более осторожно. Корабль был спартанским и практичным. Я начал осматривать отсеки и обнаружил несколько очень странных вещиц явно чужеродного происхождения. Еще там были коробки со специями и редкими кристаллами. Один из отсеков выполнял роль своеобразной трофейной комнаты — здесь находились скелеты странных существ и скальпы нескольких огромных волосатых созданий. Полагаю, это могли быть вукисы или вандалы. Охотник, должно быть, видел сотни миров и тысячи жизненных форм. Какие приключения пришлось ему пережить? Каким изменениям во вселенной довелось ему стать свидетелем?

В следующем отсеке было установлено странное устройство. Оно выглядело как углеродный морозильник для овощей, но внутри него находился человек. Не веря своим глазам, я посмотрел на контрольную панель, и, действительно, в морозильнике содержалось человеческое существо при температуре, едва пригодной для жизни. Это уже было слишком. Охотник — не охотник, он не имел права так поступать по отношению к человеку. Я потянулся к пульту, чтобы активировать процесс размораживания.

Едва моя рука коснулась управляющих клавиш, как со стороны входного люка послышались шаги. Спустя мгновение я уже смотрел в закрытое непроницаемым забралом шлема лицо, вновь ощущая пронизывающий невидимый взгляд. Охотник был полностью экипирован и казался вполне здоровым. На восстановление ему понадобилось половина необходимого времени.

"Как это ты смог поправиться так...?"

"Пока я не передумал, убирайся с моего корабля", — прозвучал короткий приказ.

Этот голос все еще преследует меня. Голос без эмоций, без гнева, без угрозы. Просто предупреждение. Я понял, что он не станет просить вторично, и не будет мучаться угрызениями совести, если пристрелит меня прямо здесь. Поэтому я просто встал и, не оглядываясь, вышел. Я знал, что он пощадил мою жизнь в силу варварского закона чести охотника. В следующий раз не будет ни милости, ни благодарности за то, что я помог ему.

Моя жизнь была мне подарком. Когда штурмовик охотника взлетел, с моих плеч точно гора спала. Корабль превратился в пятнышко, затем... в ничто. Возвращаясь домой, я чувствовал облегчение, усталость...

И, к моему удивлению, зависть. Потому что в глубине души я хотел бы быть таким, как он.

Но меня ждала семья, которую я любил, и грядки с бактой, которые я теперь уже ненавидел...

Семь лет спустя...





- ✲ Критические статьи о новейших играх
- ✲ Глобальные обзоры по жанрам и фирмам
- ✲ Прохождения и руководства
- ✲ Cheats, Hints, Cracks, Secrets
- ✲ Свежайшие новости
- ✲ Сюжеты игр и рассказы
- ✲ Конференции для бывалых игроков

В дальнейшем:

- ➡ Разбор почты и ответы на письма
- ➡ Кроссворды, комиксы, викторины
- ➡ Технические рекомендации по железу
- ➡ Интернет как игровая зона
- ➡ Юмор и досуг



Наши козыри – профессиональное качество статей, доступность изложения, объем информации и, начиная номера со второго-третьего, периодичность. Журнал ориентируется только на PC, и никаких приставок не будет, ни сейчас, ни в обозримом будущем. А помимо того, мы надеемся на вашу поддержку. Связывайтесь с редакцией по любому поводу, если это касается игр, пишите в любые разделы – приветствоваться будет всякая реакция с вашей стороны. Поверьте, нет никакого кайфа в том, чтобы работать для безликой аудитории, когда тираж проваливается в торговые конторы, как в черную дыру, и о качестве номера можно судить по одному лишь увеличению или уменьшению продаж.

Редакция

Требуются авторы

Вы любите игры. Вы владеете литературным слогом. И, занося очередную игру в архив пройденных, вы думаете о том, что было бы неплохо как-то реализовать полученные знания о ней. Поделиться своими мыслями с друзьями – это не то. Сделать прохождение и забросить на BBS'ки, на FIDO? Уже лучше, но вряд ли это можно считать идеальным вариантом.

Как по поводу журнала, который читают тысячи?

Присмотритесь к тому, как сделаны статьи в "Навигаторе". Возьмите любую игру – какая больше нравится. Напишите по ней пять-шесть абзацев текста, только пишите не прохождение/руководство, а нечто по типу Review или Preview. А дальше на выбор. Можете отправить статью по почте, по e-mail, по FIDO (и в таком случае не забудьте указать, как с вами связаться). Можете созвониться по телефону и подъехать в редакцию.

Авторы нужны сразу на несколько направлений:

- Во-первых, для "Навигатора", практически на все разделы.
- Во-вторых, для "Компьютерных игр".
- В-третьих, и это уже отдельный разговор, для написания и перевода книг по компьютерной тематике: графические пакеты, программирование, операционные системы и так далее.

Звоните, пишите, приезжайте. Если вы готовы работать, если вы разбираетесь в том, что хотите делать, если вы можете выразить свои мысли на бумаге (точнее, в MS Word или Lexicon), то для вас всегда найдется, чем заняться.

Редакция





Над номером работали

Главный редактор
Иван Самойлов

Редакторы
Игорь Бойко
Александр Новожилов
Дмитрий Герцев

Оригинал-макет
Сергей Степаненко
Тимофей Богомолов

Художники
Александр Петров
Сергей Крегжде

Фотосьемка
Олег Пантелеев

Доступ в Интернет
Сергей Зацепин и К°

Коммерческий директор
Владислав Кайдаков

Директора номера
Сергей Журавский
и
Гэймер

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в осуществлении проекта

Наши адреса:

Почта - Москва, 123182, а/я 2
FIDOnet - 2:5020/863.17
E-mail - bib@ropnet.ru

По вопросам рекламы обращаться по т. (095) 190-9768

ISBN 5-88952-011-3

ВИДЕО на PC: царство звука и изображения



Темная порода
(фантастический боевик)

Космический шаттл терпит аварию и падает в заливе на западном побережье США. Пятеро астронавтов выбираются из воды и ... начинают уничтожать все, что попадается у них на пути. Пришельцы, вселившиеся в тела людей и обладающие невероятной силой и разумом, пытаются разрушить мир на нашей планете. Капитан Джеймс (Джек Скали), единственный представляющий, какую опасность они несут, возглавляет борьбу по ликвидации чужих.

Режиссер Ричард Пепин

Цена 90 тыс. руб.

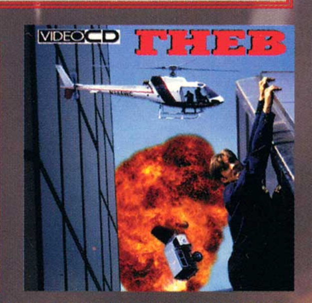
Иногда они возвращаются снова
(ужасы)

30 лет назад психиатр Джон Портер (Майкл Грос) потерял сестру. Она стала жертвой тайного ритуала демонов во плоти, а он стал свидетелем этой жуткой казни. Спустя много лет при загадочных обстоятельствах погибает его мать. Дьяволы вернулись? Да, и теперь опасность подстерегает всех жителей маленького городка. В одном из новых приятелей восемнадцатилетней дочери Мишель (Хилари Суонк) он узнает того, кто лишил жизни сестру...

Режиссер Адам Гроссман

Цена 90 тыс. руб.





Миссия Правосудия
(боевик)

Полицейский Курт Хэрис (Джефф Уинкотт) хочет, чтобы на улицах города царил порядок. Доктор Рэйчел Ларкин (Бриджит Нильсен), выдвигая свою кандидатуру на пост мэра, заявляет, что именно под ее руководством общественная организация "Миссия Правосудия" способна этот порядок поддержать. Костоломы–"миссионеры" действительно держат в руках весь город, расправляясь с неугодными любой ценой. Курт Хэрис внедряется в ряды миссионеров...

Режиссер Стив Барнет

Цена 90 тыс. руб.

Гнев
(боевик)

Когда человека хотят превратить в подопытную крысу, и ему отступать некуда, он становится способен на большее, чем можно было бы от него ожидать в обычных условиях. Алексу Гэйнару (Гэри Дэниэлс) чудом удается сбежать из секретной лаборатории, где ведутся чудовищные эксперименты по превращению людей в безжалостных убийц–зомби, и если Алекс не сумеет вовремя обезвредить введенный ему препарат — придется распрощаться с жизнью...

Режиссер Ричард Пепин

Цена 90 тыс. руб.

VIDEO CD **ГНЕВ**

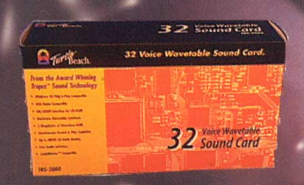
ЛУЧШИЕ звуковые платы для PC



YAMAHA ***SW-60XG***



YAMAHA ***DB-50XG***



TURLE BEACH
Tropez Lite (TBS-2000)



TURTLE BEACH
Tropez Plus (TBS-2001)





TURTLE BEACH
Pinnacle

YAMAHA
Sound Edge SW20-PC

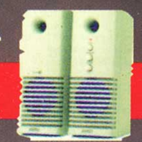
GRAVIS ***Ultrasound Plug & Play (Pro)***

Multimedia Service и WESTVIDEO
представляют:

- **более 20 наименований кинофильмов в формате Video CD с качеством Dolby Surround Stereo**
- **проверенные временем и новейшие звуковые платы, а также любое мультимедийное оборудование**

Вы можете прочесть подробную информацию о предлагаемых звуковых платах на страницах номера.

Москва, ул. Велозаводская 4, тел. (095) 275-2431



«...фундамент для AD&D заложили все-таки американцы, а точнее — участники клубов поклонников Дж.Р.Р.Толкиена "Властелин Колец". Именно эти люди положили начало клубам любителей игр вообще. И им же принадлежит право первооткрывателей основного принципа RPG: "ощутить себя в



шкуре вымышленного персонажа", переживая с ним фантастические приключения, путешествуя по несуществующим (но от этого ничуть не менее правдоподобным) мирам, совершая подвиги и прочая и прочая. (...) Вы ЖИВЕТЕ жизнью героя, а у жизни, как известно, окончание одно, и очень печальное — СМЕРТЬ. Так что настоящая ролевая игра бесконечна (...)»

из статьи «AD&D: Политика Interplay»

Игровая индустрия находится в постоянном движении. Одно устаревает, другое входит в моду, в одно стоит играть, другое не заслуживает и минуты затрачиваемого времени. Как разобраться в текущем многообразии, не просиживая у экрана монитора по 24 часа в сутки и не пролистывая десятки других журналов, зачастую практически не содержащих толковой информации?

Ответ прост и банален — читайте "Навигатор". Критические статьи по играм почти что всех тематик, советы к прохождению и еще уйма такого, что вы не найдете больше нигде. *«Мы верим — этот мир реален»*. Реален не в меньшей степени, чем наша с вами действительность; он находится где-то за пределами привычных трех измерений, и он доступен каждому, кто хочет ступить на его территории. Мы надеемся — "Навигатор" станет вашей путеводной звездой в этом мире.



"Реальность есть нечто, что мы воспринимаем как реальность."

Людвиг Фейербах